Windows95専用・お得で楽しいオリジナルゲーム満載マガジン!!

Disc Station

ディスクステーション

1997 Vol.16 秋号

COMPILE ORIGINAL GAME MAGAZINE

定価1,980円(税込)

特集 シミュレーションは進化しているか!?



新・MOOのゲーム大好き

「サクラ大戦」を作った男・(株)レッドカンパニー代表 広井王子インタビュー

CD-ROM収録オリジナルゲーム

※プレイ時間は標準的なものです。

SLG プレイ時間 4H 迷宮探索ファンタジーシミュレーションゲーム
ジオコンフリクト3~Hell's Gate Crusaders~

RPG プレイ時間 5H 「ぷよぷよ」でおなじみのキャラで贈る3D-RPG
魔導物語~魔導師の塔~

ACT プレイ時間 1H 横スクロールアクション!
GO! GO! IVAN

AVG プレイ時間 1.5H 渓流釣りを楽しもう!
あっぷるそーす アングラー

PZL プレイ時間 0.5H 秋の味覚を賭けて勝負!
なぞぷよ

・のーコネ ハートランド ・DSアニメムービー

・連載コミック ☆お笑い4コマBOX☆幻世漫遊記☆ジャンプヒーロー

総プレイ時間20時間以上 CD-ROMつき

のーみそコネコネ COMPILE

CREATIVE BLASTER CERTIFIED



NINTENDO64
のーみそコネコネ
COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/
ぷよぷよ SUN 64
©COMPILE 1997
いち！
にっ！
ぷよ
SUN
！
太陽ぷよが、N64に登場!!
ぶるぶる〜！振動パック対応!!
最大16人参加可能!!
'97年10月末発売予定・価格未定
株式会社コンパイル
およびNINTENDO64は任天堂の商標です。
※「ぷよぷよ」は、(株)コンパイルの登録商標です。 〒732 広島市南区稲荷町2-16 広島稲荷町第一生命ビルディング PHONE:082-263-6165(ユーザーテレフォン 土･日･祝を除く 9:00〜18:00)
Act Against AIDS
勇気と愛気
●エイズを知ろう
●エイズを防ごう
●エイズとつき合おう

Disc Station
DS Vol.16
1997 秋号

「低価格で楽しめる雑誌のようなゲームソフトを創ろう!」という仁井谷正充(現コンパイル社長)のアイディアによってディスクステーション(以後DS)は生まれました。1988年のことです。元祖DSは当時中高生に普及していたMSX2をプラットフォームに熱狂的な支持を得ました。そして現在のDSへと進化をとげてきました。

なぜ10年にわたってコンパイルはDSを創り続けてきたのでしょうか? 私たちはDSで小さなゲームのもつ可能性を追求していきたいと考えています。勉強や仕事の合間にちょっと遊んで楽しくて、また遊びたくなるようなゲーム。もうひとつは「このゲームやキャラは面白いですか?」っていうコンパイルからの質問でもあります。デビルフォースや魔導物語を「もっと遊びたいよ!」って思う方もいらっしゃると思います。そう、みなさんが「もっと遊びたいよ!」って言ってくれたものを私たちは5,800円や9,800円のパッケージに創りたいんです。イイものだけをDSから。ってわけですね。ですからDSのゲームを「ボリュームが少ない!」なんて怒らないでくださいね。そしてもし君が、「このゲームはもっと遊びたい!」って思ったら私たちに教えてください。きっと張り切ってすごい続編や、単品パッケージをつくりますからね。

統括編集長 北野不凡





No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
(株)コンピュータソフトウエア著作権協会

※このCD-ROMを遊ぶには、
P6～9の「Disc Stationの遊び方」と
P126～127の「トラブルシューティング」を
必ずご参照ください。



使用上のご注意

●ゲームを遊ぶときは健康のため1～2時間ごとに10～15分の小休止をしてください。
●DISCの表面に直接手を触れたり、絵を描いたり、キズつけたりしないよう気をつけましょう。

健康上の安全に関するご注意

●疲れているときや長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありません。適度な休息を取るようにしてください。また、ごくまれに強い光の刺激や点滅を受けたり、テレビ画面を見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識がなくなるなどの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームを遊ぶ前に必ず医師と相談をしてください。また、プレイ中にこうした症状が出たり、気分が悪くなった場合、ただちにプレイを中止し医師の診断を受けてください。



Disc Station DS ［ディスクステーション●秋号］

Vol.16

COMPILE ORIGINAL GAME MAGAZINE 1997 秋号

CONTENTS

［目次］

FC………ファミリーコンピュータ
SFC……スーパーファミコン
GB………ゲームボーイ
N64……NINTENDO64
Mac……Macintosh
PC-98…PC-9800シリーズ
PC-88…PC-8801シリーズ
PS………プレイステーション
SS………セガサターン
PCE……PCエンジン
WIN95…Windows95
を略記したものです。



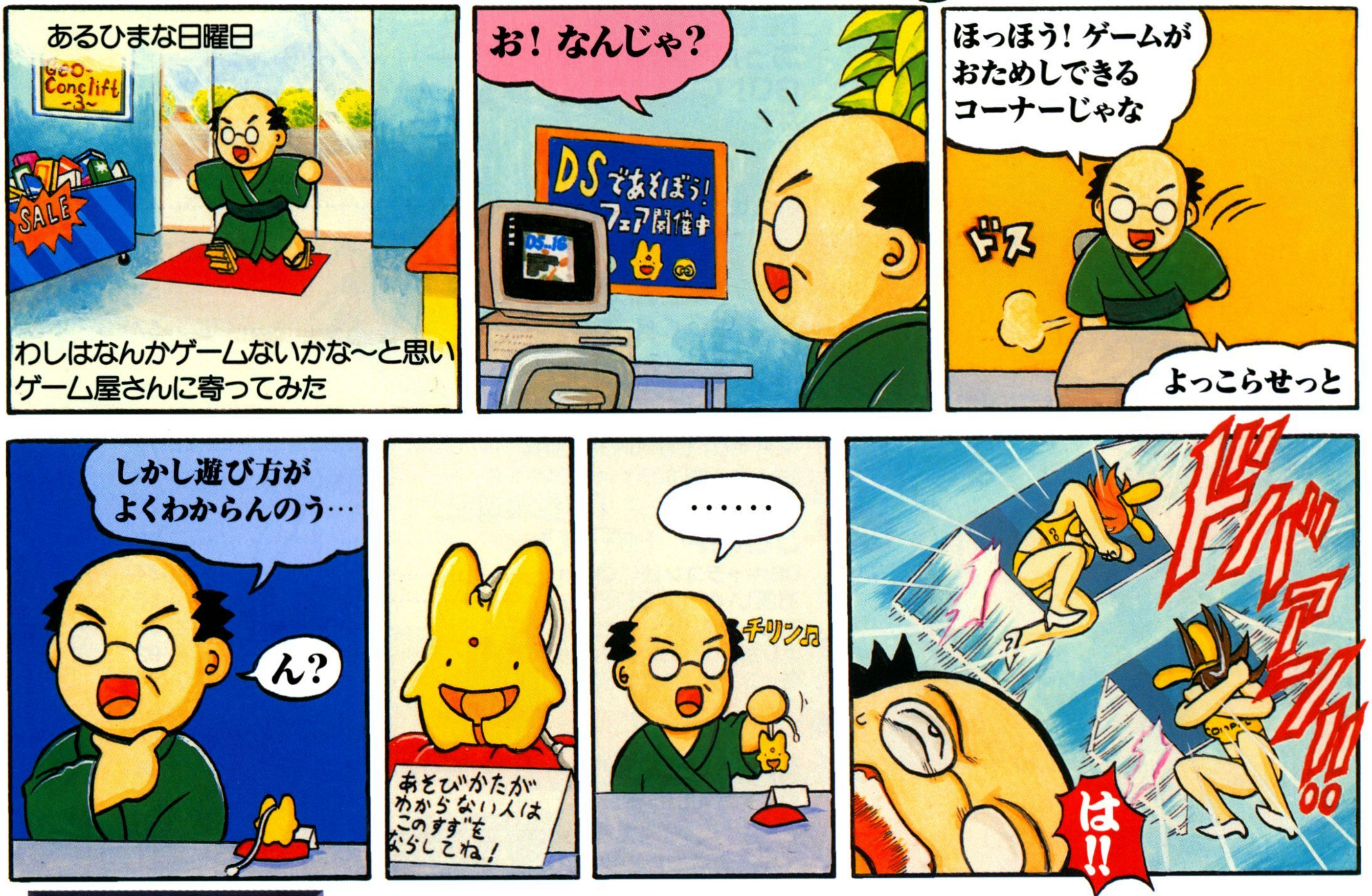
Disc Station DSのあそびかた

2人そろってカーバンクルガールズ　の巻

今回から、「DSの遊び方」がまんがになったよ。案内役は、14号から表紙でひそかにおなじみのオヤジが担当。「DSの遊び方」を読んでも分からない場合は、126ページの「トラブルシューティング」を読んでね。



おやじ
パソコン初心者のおちゃめな45歳。買ったばかりのパソコンで遊びたくてうずうずしている。



メニュー画面

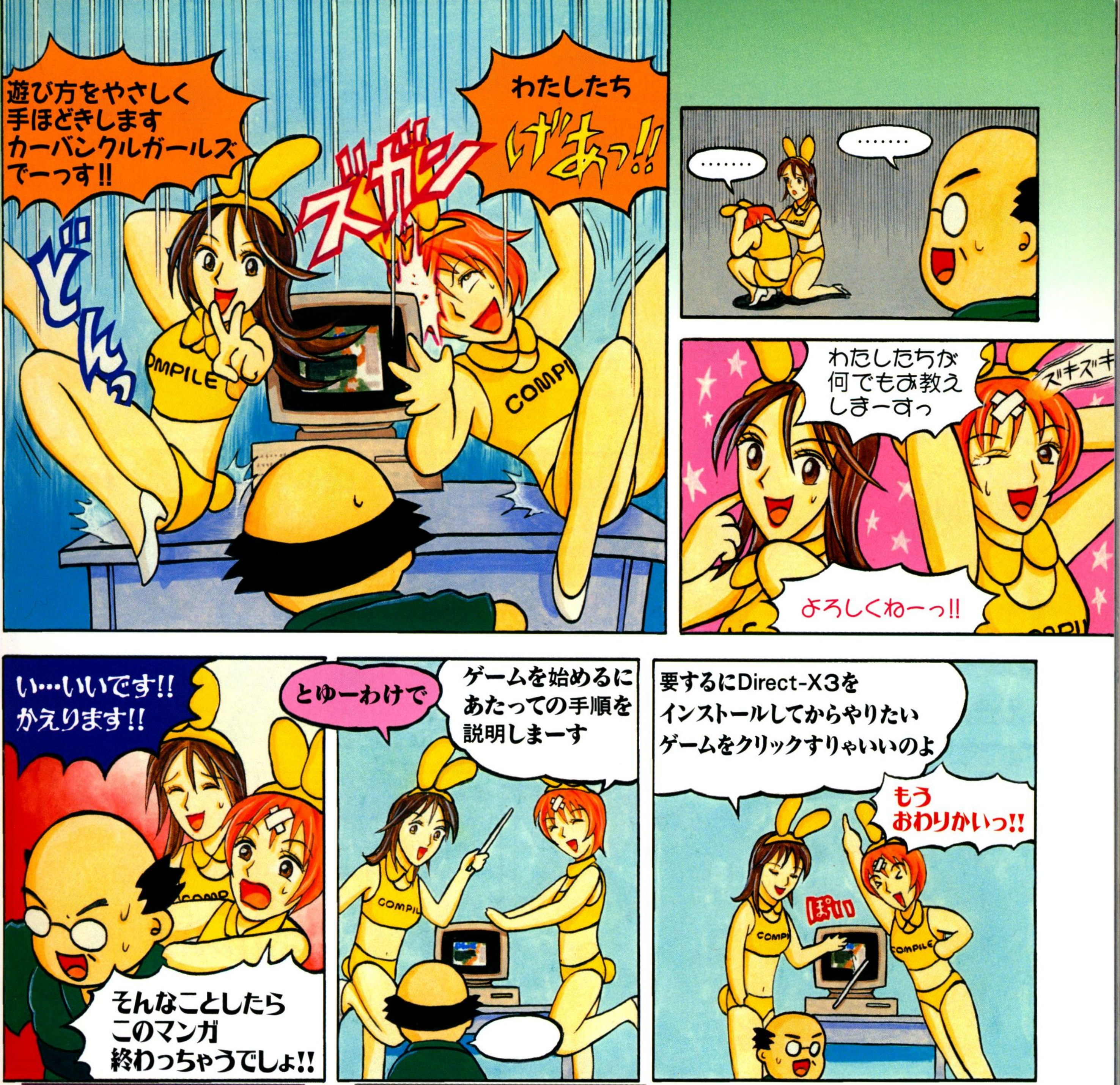
各ゲームを起動します。

CDをドライブに入れると自動的に表示されます。自動起動に対応していないCDドライブの場合は「マイコンピュータ」や「エクスプローラ」の中のDSのアイコンをダブルクリックしてください。

くわしくはトラブルシューティング（126ページ）を参照。



- Direct-X 3をインストールします（Direct-X 3については次ページへ）。
- 今号のすべてのゲームをハードディスクにインストールまたはアンインストールします。
- 描画モードを設定します。
- BGM・効果音の音量調整をします。
- 各ボタンがいったん消えて壁紙が見られるようになります。
- メニューを終了します。
- ムービーのメニューを起動します（9ページ参照）。
- ブラウザ（閲覧ソフト）を起動し、HTMLデータを表示します。



Direct-X3のインストール

DSを初めて遊ぶ人、Direct-X１･X２をインストールしている人は、Direct-X３*のインストールが必要です。
（メニュー画面起動の前に「Direct-X３のインストール画面」が自動的に開かれます）
*Direct-X３はゲームを動かすために必要なプログラムです。

HTMLデータの表示



のーこね　ハートランド、DS出張版、３D迷路ゲーム「迷左衛門」のHTMLデータは、インターネットエクスプローラやネットスケープナビゲータなどのブラウザ（閲覧ソフト）がインストールされていないと表示できません。
表示できない場合はDSに付属している「インターネットエクスプローラ3.02」をインストールして下さい*。

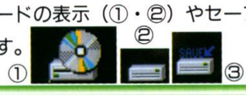
＊くわしくはトラブルシューティング（126ページ）を参照。



ゲームのメニュー画面



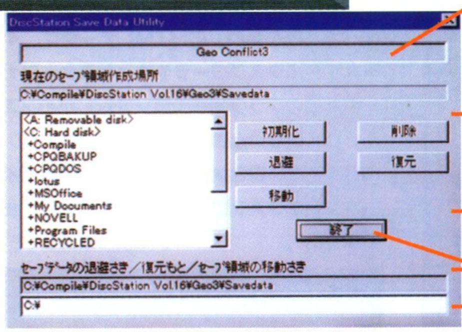
- ゲームを起動します。
  インストールしなくてもCD起動で遊べます。
- ゲームをハードディスクにインストールします。
  すでにインストールされている場合はアンインストールボタンになります。
- セーブが可能なゲームのセーブ用フォルダを作ります。
  (ゲームをインストールしない場合のみ)
  セーブ領域作成後はセーブユーティリティボタンに変わります。
- ステータス表示
  現在のゲームの起動モードの表示(①・②)やセーブ領域の状態(③)を表示します。





くわしくはこちら!

セーブユーティリティ



- ゲームのタイトル

初期化
セーブフォルダの内容を消します。

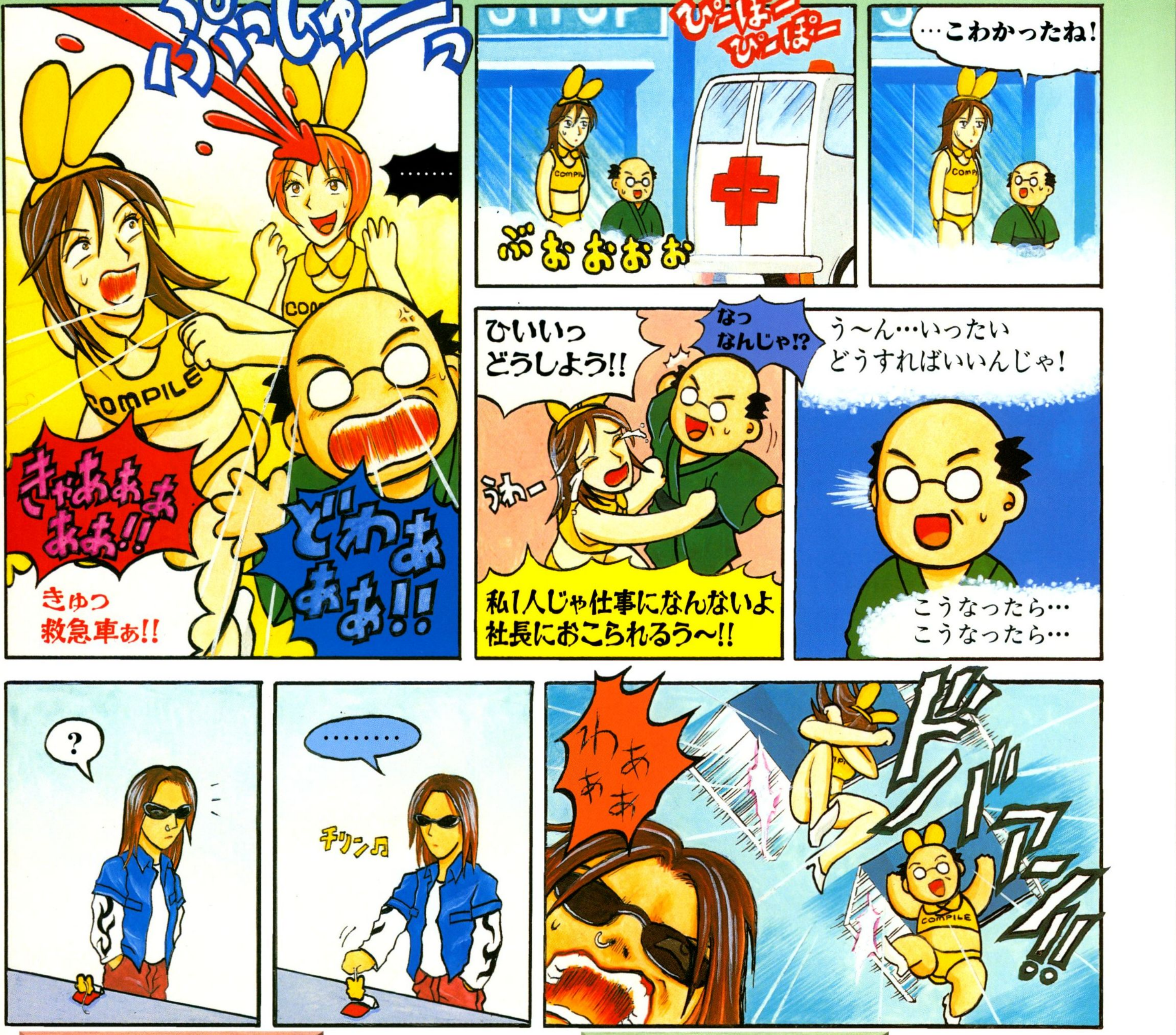
退避
セーブフォルダを別の場所へコピーします。
(ハードディスクの別の領域、フロッピーディスクなど)

移動
セーブフォルダをユーザーが指定した場所へ移動させます。もとのセーブフォルダは削除されます。

削除
セーブフォルダ自体を消します。
再びセーブするにはセーブフォルダを作り直す必要があります。

復元
退避させたセーブフォルダの内容をもとのセーブフォルダに戻します。

- セーブユーティリティを終了します
- セーブデータの退避さき、復元もと、セーブ領域の移動さきを変更する場合に使用します。
  上のBOXではマウス、下の枠ではキーボードからの入力で変更できます。



ムービーのメニューについて

見たいムービーのタイトルをクリックした後、画面下側のボタンで操作します。

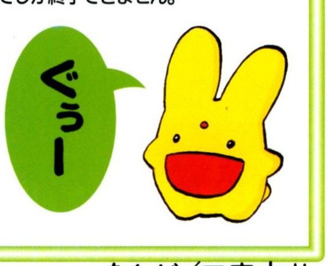


ゲームの終了方法

各ゲームごとに終了コマンドがありますが、[Alt（GRPH）]キーと[F4]キーを同時に押して強制終了させることもできます。
「Pa★パ★ぱずる たぬキッズ」はこの方法でしか終了できません。

トラブルシューティング

ゲームが起動しないなど何かトラブルが起こった場合、トラブルシューティング(126ページ)を参照してください。



まんが／三家本礼

SEGASATURN

のーみそコネコネ
COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/

Disc Station別冊 **Music Game Magazine**

i miss you.

田中勝己

雑誌＋音楽＋ゲーム
まったくのニューメディア
「ミュージックゲームマガジン」登場
パソコンで好評のディスクステーション別冊。
ゲーム有り、映像有りの欲張りな1本!
全国のコンビニ、書店、ゲームショップで発売!
※ローソン・ファミリーマート・サンクス
・ホットスパーで取り扱っています。

●**巻頭特集**：吉田拓郎、矢沢永吉、浜田省吾、そして奥田民生。日本の音楽シーンに多大な影響を与えたアーティストを生み出している広島にスポットを当てる。／日本の音楽シーンに影響を与えた“広島”音楽の軌跡　●今注目のアーティスト総勢7人がインタビュー形式で語る。槙原敬之、岡本真夜、谷村有美ら（予定）。／アーティスト・クローズ・アップ7　●篠原ともえがラジオ番組「田中勝己のゲームバスターズ」（ＦＭ全国13局でOA中）に乱入！／ラジオバトル　●期待のミュージシャン、田中勝己がALLタイロケを敢行した迫力の映像が堪能できる！／新曲「i miss you.」ビデオクリップを収録！●おなじみの魔導キャラクターも登場するぞ！　しかも対戦も可能だ。みんなで仲良くLet's Music！／音をテーマにした愉快なゲームを2本収録。●3Dポリゴンで見事に表現されたミュージックスタジオ内は、スイッチがたくさん！　いろいろ触りまくろう！／仕掛け満載のミュージックスタジオ！

セガサターン版　'97年9月下旬発売予定・定価1,980円(税込)

株式会社 コンパイル　〒732　広島市南区稲荷町2-16　広島稲荷町第一生命ビルディング
PHONE: 082-263-6165（ユーザーテレフォン　土・日・祝を除く 9:00～18:00）



シミュレーションは進化しているか!?

e History Of Simulation Game

SLG＝歴史SLGだった時代から、
恋愛＆育成SLGを経て、
ファンタジーSLGへ……。
SLGはどこへ向かっているのか？
その進化の過程を見てみよう。
食わず嫌いな人も、
ちょっとのぞいてみてほしい。
さぁ、いざSLGの
世界へ!!

The History of Simulation Game

ひとくちにシミュレーションゲームといっても、その種類はさまざまだ。お互いが融合することで進歩してきたSLGの歴史を、今、ここで紹介しよう。

歴史ゲーム全盛期　｜　ウォーシミュレーション活発化

リアルタイム系

■リアルでリアルタイムなSLG
アートオブウォー
ブロダードジャパン　PC-98　'86
■リアルタイム制を採用した戦争シミュレーションゲーム。戦場での補給線の概念なども取り入れられ、実際に軍隊を指揮するような判断力が必要だった。

歴史系

■歴史SLGの幕開け
信長の野望
光栄　PC-88　'83.4
■第一作目は、登場国17国、織田信長か武田信玄のどちらか2人でしか選べないというシンプルな内容だった。

■目指すは世界制覇
蒼き狼と白き牝鹿
光栄　PC-88　'85.7
■ユーラシア大陸統一を目指す壮大なスケール。2作目の「ジンギスカン」が、特にヒットした。子作りのための"オルド"に、当時のお子様はドキドキしたものだ。



■曹操・劉備が乱世を生きる
三國志
光栄　PC-88　'85.12
■三国時代の英雄たちを操り、中国の統一を目指す。有名武将をかき集める人材コレクターも多かった。

ターン制戦闘系

■ターン制SLGの確立者
大戦略
システムソフト　PC-98　'85～
■大戦略シリーズは、進化を続けながら、多くのハードで発売され続けている。

■あのガンダムがSLGに
SDガンダム
バンダイ　FC　'88.1
■戦闘が、アクションゲームだったのが画期的。最新作はPSの「GCENTURY」だ。

■超正統派SLG
ファミコンウォーズ
任天堂　FC　'88.8
■大戦略のシステムを直接受け継いだゲーム。「ファミコンウォーズがでーるぞ～」というTVCMが印象的だった。

育成恋愛系

スポーツ系

■俺の巨人は弱くない
ベストプレープロ野球
アスキー　FC　'88.7
■監督として選手に指示を出し、試合を進める。比較的高い年齢層に人気があった。

コンパイル系

■ リアルタイム系	■ SRPG系
■ 歴史系	■ ターン制戦闘系
■ 建設系	■ 育成系
■ リコエイション系	■ 恋愛系
■ アニメ系	■ スポーツ系

1 天下無敵の三部作

「信長の野望」「蒼き狼と白き牝鹿」「三國志」は、"歴史三部作"と銘打たれて発売された。特に「信長の野望」と「三國志」は人気が高く、この2作品からSLGを始めたというゲーマーも多い。



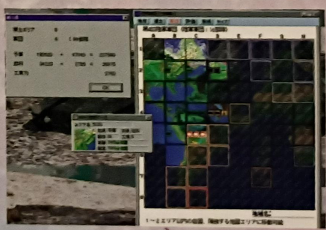
▲SLG黎明期から進化を続ける「信長の野望」。常にSLGというジャンルを保たせた功績は大きい。(画面は「信長の野望 将星録」©1997 KOEI CO.,LTD)。



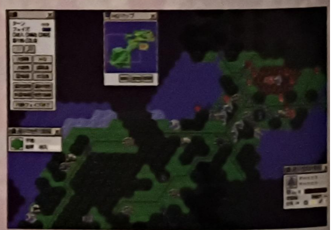
▲認知度の低かった三国志を、一躍有名にしたゲーム。現在の三国志人気の原点となったシリーズだ。(画面は「三國志V」©1996 KOEI CO.,LTD)

2 お前ソビエト、俺アメリカ

「大戦略」は、ボードゲームで人気のあったウォーSLGをコンピューター上で再現した画期的なソフト。歩兵(人間)よりも、兵器の方が値段が高いという妙にリアルな面が、心に染みた。



▲実在兵器が登場するのが最大の特徴。ミリタリーマニアでなくてもグッとくるものがある。(画面は「大戦略forWindows」)



▲コンピューターとの対戦はもちろんだが、複数人数での対人プレーも魅力のひとつだ。(画面は「大戦略V DX」©1996,1997 Systemsoft corporation)。

建設ゲームラッシュ

SRPGの誕生と発展

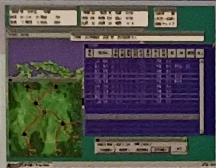
■だれでもすぐに神様に
ポピュラス
イマジニア PC-98 '90.3
遍神として人間の文明を発達させるのが目的。その気になれば守るべき人間を簡単に殺せるというダークさも魅力。



◀画面はSFC版「ポピュラス」。

■市長になって町作り
Sim City
イマジニア PC-98 '90.9
■このゲームの"作る"という楽しみは、後に発売されるゲームのお手本となった。

■システムソフトの歴史ゲーム
天下統一
システムソフト PC-98 '90.9～
■戦国時代が舞台。同じ題材の「信長の野望」に比べゲームバランスはかなりシビアだ。リメイク版のWindows95も発売中。

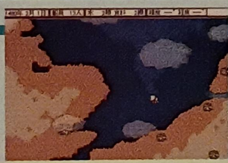


■家康・三成、男の戦い
関ヶ原
アートディンク PC-98 '91.12
■1つの戦いのみにスポットを当てたSLG。リアルタイム戦場は緊張感が漂う。

■新要素でスケールアップ
A列車で行こうⅢ
アートディンク PC-98 '90.12
■「2」までは、単なる鉄道を敷設するだけだったが、この作品から都市建設要素が加わった。

■幕末志士が維新を目指す
維新の嵐
光栄 PC-98 '89.6
■光栄独自のSRLG(リコエイションゲーム)第一弾。戦争ではなく、思想で日本統一を目指すという異色の作品。

■目指すはインド、新大陸
大航海時代
光栄 PC-88 '90.5
■航海者として、世界中を冒険するSRPG。海賊になる、交易者になるなど、自由に行動できるのがよかった。現在「Ⅲ」まで発売されていて、根強い人気がある。



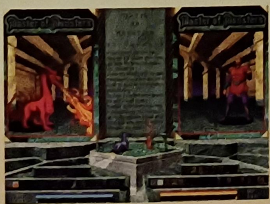
◀画面は「大航海時代Ⅲ」(Win95版)

■夢の対決が実現
スーパーロボット大戦
バンプレスト GB '91.4
■ロボットアニメのキャラクターたちが大集合した、アニメファン垂涎のSLG。シリーズも、ぞくぞく発売された。

■FE続編第1号
ファイアーエムブレム外伝
任天堂 FC '92.3
■前作よりもRPG色を強くし、難易度を下げることでより多くの人に楽しんでもらえるような工夫がされていた。

■SRPGはここから始まった
ファイアーエムブレム
任天堂 FC '90.4
■SRPGの元祖。SFCでリメイク発売もされている。

■生産から召喚へ
マスターオブモンスターズ
システムソフト PC-98 '90.秋～
■大戦略をベースにしたファンタジーSLG。モンスターを召喚して戦わせるのだ。



■最高のエンディングはパパの嫁!?
プリンセスメーカー
GAINAX PC-98 '91.5
■SLG界に新風を吹き込んだ。PS版の「ゆめみる天使」が現在の最新作。

■これぞ、男のロマン
卒業
ジャパンホームビデオ PC-98 '92.7
■高校教師として5人の女子高生を育て、無事に卒業を迎えさせることが目的だ。

■JRAから表彰してほしい
ベスト競馬ダービースタリオン
アスキー FC '91.12
■言わずと知れたダビスタの元祖。すでにSFCが出ていたのにも関わらず、このゲームのためにFC購入者が続出した。



■コンパイル初のSLG
女神の剣
DS98#20 PC-98 '92.12
■「ファイアーエムブレム」タイプのSLG。コンパイルとしては記念すべき作品だ。

3 原発作ってメルトダウン

SLG＝戦争モノという、それまでの常識を覆し、街を造るという新しい遊びを提供した「SimCity」。それを継承した「A列車で行こう(Ⅲ以降)」の出現で、箱庭遊びに没頭する人が続出した。



▲人口増加に命をかけるか、美しい街を目指すか、プレーヤーの性格がはっきり出たものだ。(画面は「SIMCITY2000」©1993 by ARTDINK)



▲「A列車で行こう」シリーズは、3作目から都市を作るという要素が加えられた。(画面は「A4」©1994 by ARTDINK)

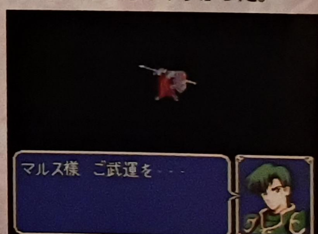
4 リセットボタン破壊ソフト

ユニット1人、1人に個性を持たせると同時に、RPGのように成長させる要素を導入したファイアーエムブレム。RPGの定番だった、"剣と魔法の世界"が舞台で、SLG初心者にもなじみやすかった。



◀画面は「ファイアーエムブレム紋章の謎」

▲男女キャラの複雑なラブラブ関係も魅力。キャラクターが生き生きしてみえる。(©1990,1993 Nintendo)



◀画面は「ファイアーエムブレム紋章の謎」

▲難易度はかなり高め。ひとつのマップでリセットボタンを何回押したかわからない。(©1990,1993 Nintendo)

SRPGの誕生

恋愛育成ゲームの隆盛

■目指すはディズニーランド
テーマパーク
EAV PC-98 '95.7
■海外から来た、遊園地建設・経営ゲーム。お客さんの嗜好が日本とは違うところに、文化の違いを感じた。

■超高層ビルを築き上げろ
The Tower
オープンブック Mac '94.10？
■ビルを建設し、住民数を増やすのが目的。見た目は海外ソフトっぽいが、実は国産だ。



◀画面は「The Tower」（SS版）

■劉備の一生を知れ
三國志英傑伝
光栄 PC-98 '95.2
■複雑化する「三國志」シリーズの入門用的な作品。三國志のストーリーが1から分かる。

■不動の人気
三國志V
光栄 PC-98 '95 12
■人気SLGの第5弾。この人気はまだまだ続きそうだ。

■FE続編第1号
ファイアーエムブレム外伝
任天堂 FC '92.3
■前作よりもRPG色を強くし、難易度を下げることでより多くの人に楽しんでもらえるような工夫がされていた。

■タイトル通り伝説となった
伝説のオウガバトル
クエスト SFC '93.3
■リアルタイムSLGの金字塔。取った行動によって、善悪の評価が変化し、ストーリーが変わっていった。



■正統派SLGの最高峰
タクティクス オウガ
クエスト SFC '95.10
■敵味方を問わず素早いキャラから移動できるという"ウェイトターン制度"がポイント。このシステムは「ファイナルファンタジータクティクス」に受け継がれる。

■ガンダム世代が泣いて喜ぶ
フロントミッション
スクウェア SFC '95.2
■パーツを組み合せによって、いろいろなタイプのロボットを作れる。ロボットマニアにはたまらない内容だ。

■合体マニアの喜び
魔神転生
アトラス SFC '94.1
■人気シリーズの女神転生の世界観で作られたSLG。モンスターを"仲魔"にし、合体させながら戦力を強化していく。

■これぞ、男のロマン
卒業
ジャパンホームビデオ PC-98 '92.7
■高校教師として5人の女子高生を育て、無事に卒業を迎えさせることが目的だ。

■最後までイケる！恋愛SLG
同級生
エルフ PC-98 '93.3
■18禁ソフト。恋愛SLGの元祖的なゲームだが、システム的にはアドベンチャー色が強かった。

■今やアイドル、しおりちゃん
ときめきメモリアル
コナミ PCE '94.5
■PS版で大ヒットした「ときメモ」はこのPCエンジン版が本家。SS版、SFC版も発売されている。

■コンパイル初のSLG
女神の剣
DS98#20 PC-98 '92.12
■「ファイアーエムブレム」タイプのSLG。コンパイルとしては記念すべき作品だ。

■女神の剣から進化した
デビルフォース前編
DS Vol.1 PC-98 '93.10
■オーソドックスなSRPG。シブイ世界観がとっても魅力的。

■その後編
デビルフォース後編
DS Vol.2 PC-98 '94.1
■「デビルフォース」はそのスケールの大きさから前後編に分けられた。

■オリジナリティあふれる意欲作
GEO CONFLICT争乱の大地
DSVol.3 PC-98 '94.7
■まったく新しいSLGを目指して作られた作品。戦闘がオートなのもおもしろかった。

5 オレの娘は誰にも渡さん！

娘という、1つの対象をじっくり育てていく楽しみを開発した「プリンセスメーカー」。子供のいない人はもちろん、自分の娘よりも、こちらの娘育成に没頭した人もいたという!?



▲娘はとても表情豊か。育てていくうちに、異常なくらい愛情がわいてくるのが不思議だ。



▲数十種類のエンディングが用意されていたため、何度も繰り返してプレーする人が続出した。

6 全国擬似恋愛症候群

現在の恋愛シミュレーション人気の火付け役となった「ときめきメモリアル」。PC版の発売当時は、特に話題に上らなかったが、おもしろさが一部のマニアから口コミで広がり、多くの人が、じわじわとその魅力に取り付かれていった。



▲ゲームの舞台は高校。高校生以上のユーザーが、昔を懐かしみながら、"ときめく"場合が多かった。



▲ヒロインの藤崎詩織は、ヴァーチャルアイドルとして、CDデビューを果たした。

リアルタイム系	SRPG系
歴史系	ターン制戦闘系
建設系	育成系
リコエイション系	恋愛系
アニメ系	スポーツ系

※発売元は発売当時の社名を表記しております。なお、編集部の調査が行き届かず詳細不明の部分があることをご了承ください。

リアルタイム系

歴史系

7作目の大変革
信長の野望将星録
光栄 PC-98 '95.12
■シリーズ最新作。城下町を「SimCity」のように発展させていくという、従来とは違うシステムで、新たなスタートをした。

"エヴァ"が出るなら買うしかないでしょ
スーパーロボット大戦F
バンプレスト SS '97.9予定
■シリーズ最新作となる「F」の目玉は、あの「エヴァンゲリオン」が登場することだ。

ターン制戦闘系

狙いすました確信犯
サクラ大戦
セガ SS '96.9
■去年の大ヒットは記憶に新しい。続編の登場が今から楽しみだ。

もうひとつのFF
ファイナルファンタジータクティクス
スクウェア PS '97.7
■SRPGとして初のミリオンセラーを記録。FFのバトルシステムをさらに強化。

ロボットパーツが大増加
フロントミッション2
スクウェア PS '97.9予定
■フロントミッションの正当な続編。ロボット作りの楽しさにさらに磨きをかけているらしい。

今度の戦場は気が抜けない
フロントミッションオルタナティヴ
スクウェア PS 未定
■リアルタイム制を採用した、フロントミッションシリーズの新作。

育成恋愛系

転校まであと、1ヶ月
トゥルー・ラブストーリー
アスキー PS '96.12
■転校までの高校生活で、恋愛を成功させられるか？ 1回のプレー時間は3、4時間。手軽に何度でも楽しめる恋愛SLGだ。

ちょっとテレクラっぽい
NoëL
パイオニアLDC PS '96.7
■テレビ電話で女の子との会話をしながら、仲良くなるのが目的。うまく会話しないと、すぐに電話を切られちゃうぞ。

スポーツ系

沖縄にもJリーグチーム誕生
Jリーグプロサッカークラブを作ろう
セガ SS '96.2
■オリジナルのチームを作ってJリーグに参戦する。自分の住んでいる町を本拠地にできるのがうれしかった。

JRAさん、本当に表彰して
ダービースタリオン
アスキー PS '97.7
■ゲームシステムは、ほとんどそのままだが、レースシーンを始めとしたグラフィックが大幅に強化されている。ミリオンセラーとなった。©パリティビット



コンパイル系

魔導キャラが大活躍
大魔導戦略物語
DS Vol.5 PC-98 '95.1
■「魔導物語」、「ぷよぷよ」シリーズから受け継いだ、かわいいキャラクターたちがポイントだ。

ジオコンの略称も定着
GEO CONFLICT 2
DS Vol.6 PC-98 '95.4
■新らしもの好きに受けたのか、第2弾も登場。システムなどは前作とだいたい同じ。

アルルまたもや大活躍
大魔導戦略物語95
DS Vol.8 PC-98 '95.10
■95年に出たから"95"であって"win95"とはまったく関係ない。マルチルート・マルチエンディングが楽しい。

ついに今号掲載
GEO CONFLICT 3
DS Vol.16 WIN95 '97.9
■コンパイルSLGの最新作となるジオコン3。P19から紹介するぞ。

7 豪華絢爛太正浪漫

「サクラ大戦」はアニメ系SLG・SRPG・恋愛SLGという人気SLGをミックスした集大成ソフト。96年CESA大賞を受賞し、ギャル(?)シミュレーションは"暗いオタクゲーム"というイメージを払拭した。



▲藤島康介氏の描くキャラクターはすべて魅力的。ビジュアルのキレイさも、ご覧の通りだ。©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996 ©RED 1996



▲戦闘では女の子の乗ったロボット（霊子甲冑「光武」）を操作する。オーソドックスだが、完成度は高いぞ。©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996 ©RED 1996

8 この組み合わせは反則気味だぞ!!

「ファイナルファンタジータクティクス」は、自社の人気RPG「ファイナルファンタジー」の世界観で作られたSRPG。「FFⅦ」の主人公クラウドが登場するなど、かなり徹底しているのだ。



▲「FF」シリーズでおなじみの召喚獣も登場。ハデな演出も、「FF」から受け継いでいる。©1997 スクウェア



▲時間の概念を取り入れた4Dバトルが奥深いバトルシステム。©1997 スクウェア

ゲーム業界有名人インタビュー ●さくまあきら氏 ●島崎國彦氏 ●赤井孝美氏 ●五十嵐孝司氏

あの人もSLGが好きだった!!

<インタビュー内容>
❶:はじめて遊んだSLGは何ですか?
❷:好きなSLGをいくつか挙げてください
❸:❷の理由について。また、それにまつわるエピソードがあれば教えてください。
❹:SLG、自分ならこう遊ぶ&こう作りたい
❺:SLGファンにひとこと

さくまあきら

チョコバナナ編集長
兼ゲームクリエーター
代表作:「桃太郎電鉄」シリーズ

❶:「信長の野望」
❷:「ネクタリス(ハドソン)」、「ファイアーエムブレム」
❸:「信長の野望」は、10年ほど前、あの堀井雄二と毎週土曜日お好み焼きを作りながら、1日じゅう遊んでたことを思い出します。その後もずっと、「信長の野望」の新作が出る度にパソコンを買い換えるので、非常に値段の高いという印象があります。でも一番好きなゲームなので、スーパーファミコンになっても、メガドライブになっても買っています。

最近さすがに時間がなくなってきて「信長の野望」をやるヒマがなくて残念です。
❹:とにかくSLGというと、わかりづらいゲームが多いので、誰にでもできるゲームを作ってみたいと思っています。あと、できるだけ短時間で結果が出るなり、途中経過がわかるようなゲームにしてみたい。
❺:私の作ったゲーム「桃太郎電鉄」は、実は薄~~~くSLGの要素を取り入れて作っています。やり込むとその風味がわかると思うので、一度SLGをやってるときの気分でやってみてください。

島崎 國彦

アートディンク企画制作
代表作:A列車シリーズほか

❶:「信長の野望全国版」
❷:「キングオブキングス」、「三國志」、「カルネージハート」
❸:とくに理由はないけど好き
❹:対戦で遊びたい
❺:やっぱり対戦でしょう

赤井 孝美

(有)ナインライブス代表取締役 「プリンセスメーカー」シリーズシナリオ、キャラクター、監督担当 代表作:「プリンセスメーカー」

❶:「信長の野望全国版」
❷:「三國志」、「タクティクス オウガ」
❸:ドラマ部分にいろいろ想像する余地が残っていて楽しく、勝手にドラマを作りながら遊べました。エピソードはすいません、特にないです。
❹:お茶とお菓子を用意して、何時間もずーと遊ぶ……って感じでしょうか。作るより遊ぶ方がいいです。
❺:健康に気をつけて、楽しく遊びましょう

五十嵐 孝司

KCE東京
代表作:「ときめきメモリアル」

❶:ボードゲームでは、「ノルウェー1942(たぶんこんな名前だったと思います)」。コンピューターでは「スタートレック」。
❷:ボードゲームは「ウイングキャリバー」、「エルリック」。コンピューターでは「スタートレック」。
❸:「ウイングキャリバー」
原作のアニメが好きなことと、乗る人間のオーラ力が可変するので場合によって本来の能力が発揮できなかったり、それ以上のパワーを出せるところが好きでした。今は亡き友人と数学の授業中にやっていた思い出があります。ボードを机と壁の間に挟み込むように固定して、プロット方式だったので行動をお互いに紙に書いて渡しあい、ダイスがノートからはみ出さないようにふるのに神経を集中していました。
「エルリック」…………………………………
原作の小説が好きなので……。
「スタートレック」……………………………


「プリンセスメーカーゆめみる妖精」

最初に遊んだということで、大変印象に残っています。マニュアルがなかったので、レーダーの見方が分からなくて、苦労しました。
❹:遊ぶときも作るときも、メインでない部分に命を懸ける傾向があるので、メインの話そっちのけで、他の部分に興味を持つのですが、最近はゲームがたくさんたまっていて遊ぶ時間も少ないので、いたって普通にプレイしてます。自分自身があまり押し付けられるのは好きではないので、やる人それぞれにいろいろな遊び方、攻略法が存在するゲームを作りたいですね。
❺:(恋愛SLGファンへ)現実世界から逃避するのではなく、現実世界に活力をもたらすように、これからも楽しんでプレイしてください。

ちょっと役立つSLG用語集

◆ヘックス・スクウェア◆ マス目のこと。ユニットをこのマス目に沿って移動させる。6角形のものをヘックス、四角形のものをスクウェアと呼ぶ。ヘックスは大戦略シリーズを始め、わりと古いゲームで使用されていることが多く、最近は「ファイアーエムブレム」シリーズなどでおなじみの、スクウェアが主流になっている。

◆ターン◆ 命令を与える順番のこと。主に、戦争SLGで用いられる。敵味方がそれぞれ行動を終わらせたところで、1ターンが終了となる。

◆壁(壁ユニット)◆ シミュレーションRPGなどで、防御力の高いユニットをさす俗語。前線に立たせ、敵の進行を食い止める場合などに使われる。

◆リアルタイム(ゲーム)◆ 何もしなくても、常に時間が経過していること。またはそのゲーム。プレー中に気が抜けないためターン制よりも、緊張感を味わえる。

◆メシ・風呂・洗濯◆ コンピュータの処理能力が低かった時代(特に80年代)、ターン制のSLGでは、敵の思考時間が異常に長くなることがあった。「大戦略」シリーズなどはその代表例だが、敵のターン中に、めし食って、風呂入って、さらに洗濯をすることができるほど時間があった。今からは想像できないのんびりした時代だったのだ。

◆自虐的プレー◆ 異常なほど厳しい条件でプレーし、その苦境を楽しむというマゾヒスティックなプレー方法。RPGなどで、武器や防具を一切装備しないでエンディングまで到達するようなもの。歴史ゲームの弱小君主(大名)を選んでプレーするのが一般的だ。光栄歴史ゲームでは、どんな弱小国でプレーしても、全国を統一する可能性が残っているが、システムソフトの「天下統一」などは、何をどうしようと、絶対に統一不可能(計算上はいくらかの可能性が残っているかもしれないが)な弱小国が多数登場。この場合の目標はエンディングではなく、いつまで生き残れるかだ。

◆滅亡◆ 歴史SLGなどでゲームオーバーの意。

◆じゃんけんの法則◆ SLGのユニットはだいたい一長一短の能力を持っている。騎兵は歩兵に強く、歩兵は弓兵に強く、弓兵は騎兵に強いというじゃんけんのような感じで、有利な相手、不利な相手が決まっているのが一般的だ。

◆エロ◆ いわゆるナニな18禁ゲームにもSLGが多数ある。特にパソコン市場に多い。「ドラゴンナイトⅣ」、「SEEK」など。

◆天災◆ 歴史SLGには不可欠なイベント。台風や地震から、イナゴの大発生まで、その種類はさまざまだ。

◆ユニット◆ 駒のこと。ひとつの戦闘単位。ゲームによって兵器だったり人間だったりする。

◆恋愛シミュレーション◆ 基本的に登場する女の子とラブラブな関係になることを目的としたSLG。ユーザーの9割5分はゲーム上での擬似恋愛だということを理解して楽しんでいるが、中には2次元の世界に入り込んで出てこれなくなる人がいるという魔性のジャンルでもある。「アンジェリーク」のように、主人公が女の子で、男の子とラブラブになることが目的というものも。

◆パラメーター◆ ユニットの能力値。強弱の判断材料となる。育成シミュレーションでは、育てる対象の状態を把握するための重要な情報になる。

◆レベルアップ◆ ユニットのレベルが上がり、強化されること。主に戦闘経験をつむことでレベルアップできる。

◆戦術級・戦略級(シミュレーション)◆ 一般的に、指揮官として前線での戦いのみを指揮するのが戦術級、戦闘以外の外交や内政なども含めた大局的(国家元首)の立場でプレーするゲームを戦略級と呼ぶ。

●ファイアーエムブレム、プリンセスメーカー、サクラ大戦そして…

シミュレーションゲームはどこへ向かっているのか!?

さまざまな発展を見せてきたSLG。この先、いったいどんなタイトルが発売されていくのか？



突然、大げさなタイトルが付いてますが、要はこれまでヒットしてきたSLGをふりかえりながら、最近発売されているSLGの傾向と、これから先どんなSLGが流行するのかを、DS編集部の独断と偏見で解説しようという、親切といえば親切、大きなお世話といえば、大きなお世話な感じのするページです。

さて、前置きが長くなったので、とっとと本題に入りますが、前ページまでの進化の歴史を見てもらえればわかるように、SLG黎明期は戦争ゲーム一色です。「信長の野望」などで、歴史(国家運営)をシミュレートする光栄と、「大戦略」で、近代戦争(局地戦)をシミュレートするシステムソフト。この2大メーカーのパソコンゲームで、多くの人がSLGのオモシロさを知りました。しかし、当時はパソコンが高価だったこともあって、SLGはオトナのゲーム、一部の人だけのゲームという感じでした。

ところが、80年代後半からは、ファミコンにもSLGが登場してきます。「ファミコンウォーズ」と、「SDガンダム」が初期の代表ソフト。どちらも「大戦略」のゲームシステムを継承しながら、前者は架空のオリジナル兵器を、後者は人気キャラクターのガンダムを使用することで、低い年齢層にも遊んでもらえるように工夫されていました。

これによって、SLGはようやくたくさんのユーザーに親しまれるジャンルになったのです……と言いたいところですが、残念ながら、このころのゲーム市場はＲＰＧ全盛期。「ドラゴンクエスト」「ファイナルファンタジー」という2大ソフトに引っ張られ、猫も杓子もRPG、RPG。SLGは、ほとんど注目されません。

そこで、"人気のRPGとSLGを組み合わせればいいのでは"、という単純ながら画期的な試みをしたのが「ファイアーエムブレム」です(本当に開発者がこう考えたかは不明ですが、おそらくこんな感じだったのでしょう)。「ファイアーエムブレム」は、シミュレーションRPG(SRPG)という新たなジャンルを確立し、SLG界に大きな影響をあたえることになりました。その後、アニメキャラ・ロボットを使った「スーパーロボット大戦」、歴史ゲームと融合した「三國志英傑伝」、マップに高低差を加え、より複雑な戦闘を楽しめるようになった「タクティクス オウガ」などが発売されていくのです。



一方、「ファイアーエムブレム」発売の翌年には、もうひとつのSLGの流れを作った「プリンセスメーカー」が登場しています。娘をプリンセスにするために育てていくというタイトル通りの内容で、育成シミュレーションのはしりです。また、娘があまりにもかわいく、いわゆるギャルSLGの元祖となったのもこのソフトと思われます。

そしてその流れから、主人公を育成し、恋愛をシミュレートするという「ときめきメモリアル」が登場するワケです。これは、ＰＳやＳＳにも移植され、ゲームはもちろんのこと、グッズはバカ売れ、果ては舞台となった高校の体操服(もちろんブルマー)まで発売されるという独自の路線を爆進中です。このゲームは、"SLGは堅苦しい"という印象をなくした功績がありました。



©KONAMI
▲グッズ発売、CDデビュー。ときメモ人気はどこまで続くのか？

発売は去年になりますが、現在発売されているさまざまなSLGの魅力を結集したのが、「サクラ大戦」です。アニメファンを意識しまくったストーリー展開とメカ設定。かわいい女の子との恋愛、そして「ファイアーエムブレム」タイプの戦闘というこれまでのSLGの人気要素を、見事に融合させています。これでもかというくらいソツのない仕上がりで、ここまで来るとカワイげがないくらいです。

ところで、今年、つまり現在人気のSLGはどんなタイプかと調べてみると、やはりSRPGが強いようです。ミリオンセラーとなった「ファイナルファンタジータクティクス」。今後発売予定のソフトでは、「フロントミッション2」「同オルタナティヴ」「スーパーロボット対戦F」などが注目を集めています。これらは、特別画期的な要素が付け加えられているワケではないのですが、これまでのシリーズを突きつめることで、非常に完成度の高い作品になっています。「ダービースタリオン」もあいかわらずの人気ですが、ジャンルとしてはSRPGの独壇場です。とりあえず、しばらくの間は、このSRPG人気が続くでしょう。また、恋愛SLGの人気もあなどれませんが、発売タイトル数は多いものの、やや内容的に不満の残る作品が増えてきているのが不安要素です。

ふう、なんとか駆け足でSLGの歴史を紹介してきましたが、最後に今後、特にパソコンゲームで出てきそうなSLGを大予想しておきましょう。それはズバリ、通信を利用した、複数人数でプレーできるSLG。恋愛SLGで主人公のライバルが人間になったり、1ユニットをひとりのプレイヤーが担当し、協力しながらシナリオを進めていくSRPGなども出てくるのでは、と編集部では勝手に予測します。外れても責任は取れませんがね。

さてさて、お約束っぽいしめくくりでナニですが、これからもSLGにはオモシロいソフトがどんどん発売されていくはずです。未だに食わず嫌いの人は、とりあえずDSのSLG(偶然なのか、今号には「Geo･Conflict 3」が収録されている!!)を遊んでみるのはいかがでしょうか？　と、編集部ではオススメします。

(右上写真)「ファイナルファンタジータクティクス」©1997スクウェア

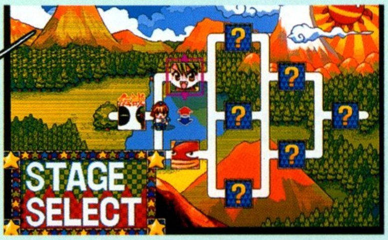
●大魔導大戦略物語 95 ●女神の剣 ●GEO CONFLICT 2 The New DEMONBUSTERS ●デビルフォース前・後編

華麗なるコンパイルSLGの世界

コンパイルだって、他のメーカーに負けず、SLGをいっぱい作ってるのだ。「えっ、知らなかった」なんていう人は、ここでしっかりチェックしておくように。

大魔導戦略物語 95 　1995





▲これが、マルチルート、あみだくじ状になっているので、２つルートから選択することになるぞ。



▲クリアターン数が早ければ早いほど"良い"食材が手に入る。究極のカレーを作るのはかなり大変だ。

「魔導物語」「ぷよぷよ」で大活躍のアルルが、"ぷよ"や"てっぽううお"などを召喚して戦うSLG。１作目は福神漬けを、「95」は、カレーの材料を集めるために戦うという、いかにもコンパイルらしいストーリーだ。「95」では次に進むマップを選択でき、それによってどの食材を手に入れられるかが違ってくるという、マルチルートを採用。もちろんマルチエンディングになっているぞ。

女神の剣 　1992

DS98の20号に収録された、コンパイル初のSLG。まさに記念すべき作品。某「ファイアーエムブレム」に似たタイプのゲームだった。



◀フィールドはSRPGの基本的なタイプ。やっぱりこれが、イチバンなじみやすい。



▲当時としては、かなり描き込まれた戦闘グラフィック。アニメーションもするぞ。

GEO CONFLICT 2 The New DEMONBUSTERS 　1995



現在発売されているSLGと、まったく違うSLGを目指すのがジオコンシリーズ。次ページからは最新作の「3」を徹底紹介するぞ。

▼国内で起こるさまざまな事件に、傭兵を派遣して解決させる。「3」はちょっと違うタイプになってるぞ。





デビルフォース前・後編 　1994



▲マップ上でのイベント。どのキャラクターを出陣させるかが、やはり大切だ。



▲▶戦闘シーンはこんな感じ。女神の剣のシステムを踏襲、発展させている感じだね。



傭兵を雇い、自分の好みのメンバーでパーティーを組んで戦うことができるSRPG。特定のキャラクターが参加している場合にのみ起こるイベントもたくさん用意されているので、プレーする人によってゲーム進行に違いがでてくるのだ。また、戦闘に参加させないメンバーに、人材・アイテム探索をさせたりもできるので、戦闘に人材を集中させるだけではダメという一風変わったシステムが魅力。

DISC STREET

ディスク横丁



Geo-Conflict3
－Hell's Gate Crusaders－

魔導物語～魔導師の塔～

あっぷるそーす アングラー

GO！GO！IVAN

なぞぷよ

MOVIE&ANIME

HTML

いくぜ！DSやりこみ隊



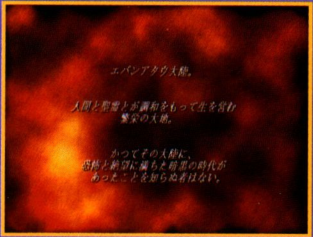
2年半の歳月を経て、Geo-Conflictの最新作が登場。
前作から約100年後の世界で、魔物との壮絶な戦いが繰り広げられる

そして、あらたな戦いが始まる

前作から約100年後のエバンアタウ大陸。勇者たちにより“黄泉の黒王・オドモック”が封ぜられて以来、大陸からは魔物が姿を消し、平和な日々が続いていた。

聖エバン歴1367年、エステロミア王国は仇敵クォドラン帝国に宣戦を布告した。エステロミア軍は両国国境付近まで進軍し、クォドラン軍に猛攻撃をしかけた。すでに国力が衰えていたクォドラン帝国は、大陸諸国と連合を結成したエステロミア軍にあえなく敗走し、翌1368年、降伏勧告を受け入れた。

戦争終結後の治世定まらぬ中、エステロミア国王のもとに『魔物あらわる』の報が届けられた。かなりの兵力を旧クォドラン帝国領土に待機させているため、国内に兵士がほとんど残っていない。しかし、もし本当に魔物が現れたのなら、エバンアタウ大陸全土が再び地獄へと化してしまうのも時間の問題だ。とりあえず、事の真相を確かめるべく、エステロミア国王は魔物が現れたという遺跡へ調査部隊を派遣することに決めた。



▲エバンアタウ大陸に平和が訪れるのはいつの日か…

◇ジオコン3はココが違う

前作の「ジオコン2」がDS6号に掲載されて以来、2年半の長い年月をかけて本作の構想が練られた。前作とは、ゲームシステムも登場キャラクターもかなり変わっているから、前作をプレイした人はとまどってしまうかもしれない。しかし、新たな面白さを本作に見出すはずだ。「ジオコン3」が、キミを魅了することは保証するぞ。

◇目的はただひとつ、迷宮の探索だ！

キミの立場は、傭兵団の隊長。ここが、プレイヤーが国王だった前作と違うところだ。国王ではないから、国を経営する必要はない。キミは国王に命ぜられ、傭兵団を率いて迷宮の探索にあたるのだ。

探索する迷宮は1つだけ。しかし、その迷宮はいくつもの階に分かれ、しかも各階は迷路のように複雑に入り組んでいる。迷宮では魔物や隠し扉などの仕掛けが傭兵たちの行く手を阻む。

いったい、平和なエバンアタウ大陸に再び魔物が現れるようになったのはなぜなのか？　封印したはずのオドモックがまたも復活したのか？それを確かめるのが、キミに与えられた使命だ。

◇キミの采配ですべてが決まる

キミは、あくまでも傭兵団の隊長。だから、キミ自身が迷宮を探索したり、魔物と戦う必要はない。すべて16人の傭兵たちがやってくれるのだ。キミは、迷宮の外にある野営地に待機し、傭兵たちに指示を出すだけ。だからこそ、パーティーはどういう編成にするか、リーダーはだれにするか、それぞれに何を装備させてやるか、といったことを慎重に考えなければいけないのだ。「ジオコン3」では、キャラクターや武器・装備のデータを充実させている。傭兵たちには得手・不得手があるし、それぞれの性格も違う。データをにらみながら、傭兵たちに指示を出すのだ。傭兵たちが役に立ってくれるかどうかは、キミの采配にかかっているのだ。



▲総勢16名の個性的なキャラを使いこなせ



▶各キャラの特徴を把握しよう

◇美麗なグラフィック！迫力ある戦闘シーン！

前作との違いでまず目につくのが、グラフィックの美しさだ。全体的に大人っぽいグラフィックに仕上がっている。ていねいに描き込まれたキャラにはうっとりしてしまうだろう。迷宮の背景も、数種類のパターンが用意されている。探索中は、背景にも注意をくばってほしい。


▲ほれぼれしてしまう画面だ

▼見よ、このド迫力。



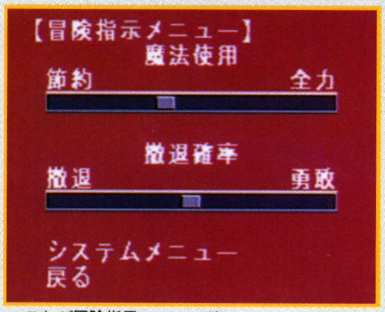
戦闘シーンは、斜め上から見下ろしたクォータービューになっている。キャラも2等身にデフォルメされることもなく、魔物たちもリアルだ。魔法を使った攻撃は、迫力満点だぞ。

基◆本◆操◆作

このゲームはマウスで操作します。ゲームを終了するには、「冒険指示メニュー」の中の「システムメニュー」を選んで「ゲーム終了」をクリックするか、キーボードでALT（GRPH）＋F4を押します。

操作	マウス
決定	左クリック
キャンセル	右クリック
冒険指示メニュー表示	左クリック（移動・戦闘中）

注：ゲームを進めている途中で、ゲーム速度が極端に遅くなることがあります。その場合は、いったんゲームを終了させてからもう一度ゲームを始めてみてください。



▲これが冒険指示メニューだ

CHARACTERS

登場するのは全部で１６人。キャラクターは、「戦士」「エルフ」「僧侶」「魔術師」「盗賊」の５つのクラスに分けられる。クラスによって、得意分野や装備できる武器・防具が違う。

MARHALT
マールハルト　男
プレイヤーの補佐として助言してくれる



LION
リオン　男
凄腕の傭兵。闘い方は乱暴そうに見えるが、その実、綿密に計算されている。重い鎧を嫌って身につけない

JOSHUA
ジョシュア　男
人の良さから皆に信頼されている。思いやりがあり、人の頼みは断れない。戦いの時には、瞳の色が変わる

THANY
セイニー　女
いつも明るい元気娘。細かいことにこだわらず、何事も前向きに考える。格闘魔術（ミスティックアーツ）の使い手

戦士

戦闘で前衛に立って戦う戦士たち。魔法は使えないが、特定の武器を装備させてやると、強力な「技」を使う。

HAZUKI
ハヅキ　女
少年のような顔立ちをしたサムライ娘。ガッツがあり、負けず嫌い。ナギナタなどの長柄武器を巧みに扱う

LYBIUS
リビウス　男
冗談の通じない生真面目な青年騎士。戦士としての能力だけでなく、神聖系の魔法技能をも持つ

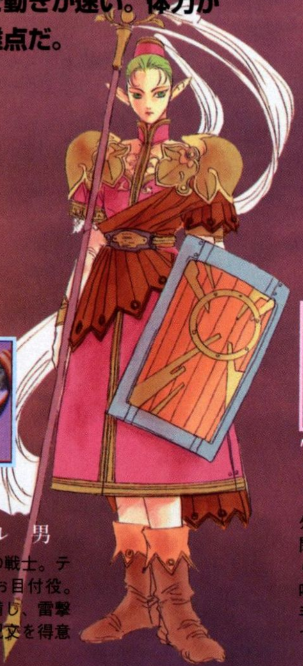
GALES
ガレス　男
壮年の戦士。戦士の中では最年長だが、大剣を軽々と振り回す。自分のポリシーは必ず貫く。天涯孤独の身

ARCILE
アルシル　女
寡黙な女剣士。力はあまり強くないが、技の巧みさでは群を抜く。物事を冷静に判断し、黙って行動に移す

BAN
バン　男
どこか愛敬のあるトカゲ男。怪力の持ち主で、HPも高い。皮膚が固いウロコに覆われているため、防御力が高い

エルフ

攻撃力・防御力が高く、強力な魔法攻撃も使えて、おまけに盗賊に次いで動きが速い。体力が低いのが難点だ。

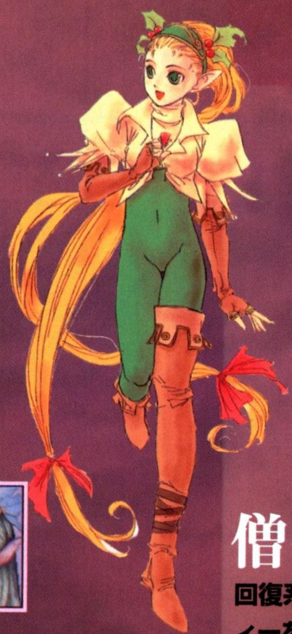




ZEPHYR

ゼフィール　男

エルフの森の戦士。ティティスのお目付役。ロッドを装備し、雷撃系の強力な呪文を得意とする



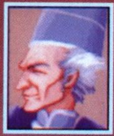


THITIS

ティティス　女

外の世界にあこがれ、閉鎖的なエルフの森から出てきた。風系の呪文を得意とする。両手に小剣を持つことができる





BALDWIN

バルドウィン　男

パーティーメンバー最年長の老司祭。若い者をからかうのが好き。魔法攻撃に対する防御力が高い

僧侶

回復系の呪文でパーティーを助ける。攻撃力は低いが、神聖系の呪文はアンデッドモンスターに大ダメージを与える。





SHALLOT

シャロット　女

可憐な乙女。やや世間ずれしているところがあるが、僧侶としての資質にすぐれる逸材。回復系の呪文を得意とする

魔術師

使用回数制限つきの強力な魔法を使える。物理防御力が低いため、後衛を攻撃できるモンスターには注意が必要だ。





JULAIN

ジュラン　男

華麗な魔術師。常に冷静なようだが、猫を見ると落ち着かなくなるほどの猫好き。冷気系の魔法を得意とする





MIRAUDE

ミロード　女

妖艶な女魔術師。魔力の封じ込められた宝石や宝珠を使って攻撃する。とくに火炎系の魔法を得意とする





CATH

キャス　男

猫人族（ケットシー）。どんな鍵でもすぐに開けてしまう。楽しいことやいたずらが大好き。小型の剣などを投げて戦う

盗賊

動きが素早く、他のキャラよりも多く攻撃できるが、攻撃力は僧侶の次に低い。鍵のかかった扉を開けられる。





EIGYR

アイギール　女

寡黙な女暗殺者。仮面の下の素顔を知る者はいない。小剣を隠し持って素早く敵に近づき、息の根を止める

さあ、迷宮探索に出発だ！

1 パーティー編成はバランスよく

はじめに待機している傭兵は７人。後続部隊が到着するまでは、７人の中から４人までを選び、パーティーを編成しなければならない。

序盤は、戦士や僧侶など各クラスをバランスよく配置して、まんべんなくレベルを上げさせてやるといいだろう。ゲームが進むにつれて、魔法を使える者を多く配置させた方がいいような場合も出てくる。また、お気に入りのキャラができたら、そのキャラだけ徹底的にレベルを上げさせてやるのもいい。

パーティーは前衛と後衛に分かれ、戦士は前衛に、僧侶・魔術師・盗賊は後衛にしか配置できない。ただし、エルフは前衛・後衛のどちらにも配置できるぞ。



▲この一覧でキャラを選ぶと…


▲配置できる場所が明るく表示される

2 リーダー選びも、また楽し

パーティーを編成したら、リーダーをだれにするか決めよう。キャラの左上にあるＬマークをクリックすれば、そのキャラがリーダーになる。各キャラはそれぞれ性格が違う。慎重なヤツもいれば、ガンガン進んでいくヤツもいる。いろいろなキャラをリーダーにしてみて、それぞれの性格を探ってみるのも楽しいだろう。


▲これがリーダーの印

3 装備はこまめに変更しよう

はじめは、それぞれのキャラが持っている武器や防具をすでに装備しているから、あとは回復アイテムを持たせてやればいい。

迷宮を探索すると、落ちている宝箱を拾ったり、魔物を倒して宝箱を奪うことができる。ただし、手に入れた武器やアイテムは、野営地に戻ってからでなければ装備できない。１回の探索で多くの宝箱を手に入れられるから、野営地に戻ったら、全員の装備を確認してみよう。迷宮を奥深く進むほど魔物も強くなるから、より強い武器・防具でパワーアップさせて、再び迷宮に送り出そう。回復アイテムの補充も忘れずに。

◇武器を変更してみよう



キャラデータの武器マークか武器名をクリック。画面右下にそのキャラが装備できる武器の一覧が表示されるぞ。



一覧の武器にマウスカーソルを合わせると、キャラのパラメータが変化。データを参考にして装備するかどうか決めよう。画面右上では、その武器を装備できるキャラが明るく表示される。クリックすると、その武器の内容を表示、再びクリックで装備完了。

◇隊長ならば指示は的確に

◇これが基本コマンドだ





迷宮の探索に出発する



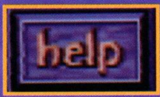
迷宮のマップを表示し、探索の指示を出す



武器・防具やアイテムなどを装備する



パーティを編成する



マールハルトにヒントを聞く

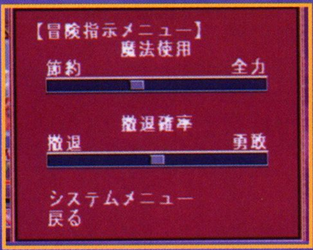


システムメニューを表示

◇コマンドは３種類ある

コマンドは、大きく分けて3種類ある。1つ目が基本コマンドで、野営地のみで使える。2つ目が冒険指示メニューで、迷宮内でのみ使える。3つ目がシステムメニュー。これは、野営地なら「menu」で、迷宮内なら「冒険指示メニュー」の中の「システムメニュー」を選べば表示される。

◇これが冒険指示メニューだ

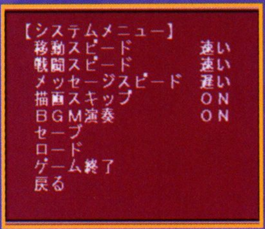


魔法使用
戦闘中に魔法を「全力」で使うか「節約」して戦うかを選ぶ。

撤退確率
「勇敢」に戦うか「撤退」するかを選ぶ。「撤退」にすると、１戦闘以内に野営地に戻ってくるぞ。

◇これがシステムメニューだ

移動スピード…迷宮内の移動スピードを「遅い」「普通」「速い」から選ぶ。
戦闘スピード…戦闘のスピードを「遅い」「普通」「速い」から選ぶ。
メッセージスピード…メッセージの表示時間を「遅い」「普通」「速い」から選ぶ。
描画スキップ…アニメーションをスキップさせる（とばす）かどうかを選ぶ。
BGM演奏…BGMの「ON」「OFF」を選ぶ。
セーブ…データをセーブする。
ロード…セーブしたデータを呼び出す。
ゲーム終了…ゲームを終了する。
戻る…前の画面に戻る。



4 迷宮へ出発！

パーティー編成と装備変更が終わったら、いよいよ迷宮へ出発だ。はじめは、ただ探索に向かわせればいい。パーティーは、地下に潜り込み、迷宮の中を探索していく。しかし、あくまでも下の階に行くための階段を探す。フロアの全部を探索しないうちに、下の階に降りてしまうこともあるのだ。

２回目以降の探索は、まだ未探索のエリアを探索させるのか、それともどんどん先に進ませるのか、任務の指示を出してやらなければならない。どういう指示を出すかはキミの自由だ。ただし、武器やアイテムは迷宮内の宝箱で見つけるしかないから、くまなく探索した方がいいぞ。





5 あとは見守るだけ

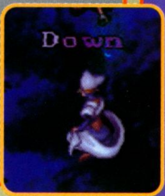
迷宮に送り出したら、パーティーはリーダーの方針に従って探索を進める。隊長であるキミは、パーティーの行動を見守っているだけでいい。パーティーは、魔物に出会えば戦うし、宝箱を見つければ開けてくれる。戦闘後に傷を負っていれば、回復アイテムや魔法で回復してくれる。探索中にキミが指示できるのは、指示メニューにある「魔法使用」と「撤退確率」のみ。それ以外は、リーダーに任せよう。

6 撤退させることも、時には必要

パーティーは、任務を達成した後も、探索を続ける。ただし、メンバーのだれかがDOWNするか、回復アイテムがなくなって探索を続けることが難しくなった場合は任務の途中でも野営地に戻ってくる。その他の場合に戻ってこさせたいなら、「冒険指示メニュー」で「撤退確率」を「撤退」にしよう。１戦闘以内に戻ってくるぞ。

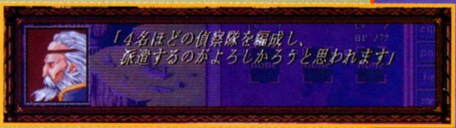
◇DOWNしても大丈夫

戦闘中にHPがなくなると、そのキャラは「DOWN」してしまう。しかし、死亡したわけではなく、あくまでも「戦闘不能」になっただけだ。だから、野営地に戻って数日休めば、復活して再び探索に参加できるぞ。



7 困った時にはマールハルト

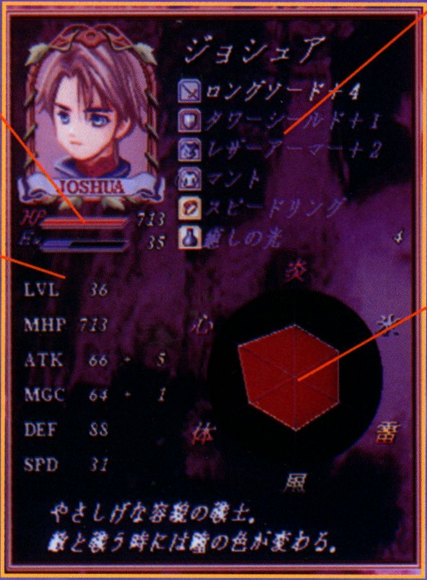
探索をどう進めていいかわからなくなった場合は、補佐役のマールハルトにヒントを聞こう。



◇仲間を知らなければ隊長は務まらない

◇HPとEx

現在の体力（HP）と経験値（Ex）。



◇パラメータ

現在の能力値。武器や防具などを変更しようとすると、それを装備したときのデータの変化が右側に表示される。

LVL…レベル。経験値（Ex）が100になるとレベルが１上がる。

MHP…最大体力。レベルが上がると、最大体力も増える。

ATK…武器による攻撃力。

MGC…魔法・技による攻撃力。

DEF…防御力。

SPD…行動スピード。スピードが速いと、攻撃できる回数が増える。

◇装備している武器・防具・アイテム

キャラクターは装備可能な場所を６ヶ所持っている。場所とキャラクターによって、装備できる物が決まるんだ。

右手…武器や回数制限のない魔法アイテム。

左手…防具や回数制限のある魔法アイテム。

体…鎧、服。

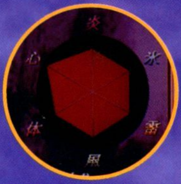
頭、首…マントや首飾りなどのアクセサリー。

指…指輪。

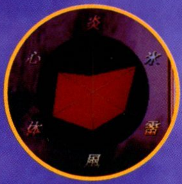
その他…薬などの回復アイテム。

◇属性に対する抵抗値

敵の技攻撃や魔法攻撃に対する防御力。線が外側にあるほど、その属性に対して強いことを表し、ダメージを受けにくくなる。



▲バランスがいいタイプ



▲炎の抵抗力が弱いタイプ。炎系の攻撃に弱いぞ

戦闘、戦闘、また戦闘

「ジオコン３」にはお店や商人といったものが存在しないから、武器やアイテムなどは宝箱を拾わないと手に入らない。宝箱は道に落ちている場合と、魔物が落としていく場合がある。道に落ちている数は限られているから、より多くの武器やアイテムを手に入れたければ、とことん魔物と戦うのだ。

◇これが戦闘画面だ



◇特殊状態



毒 (Poison)
時間の経過とともに体力が減る。



眠り (Sleep)
眠りに落ち、行動できなくなる。



麻痺 (Paralyze)
体がしびれ、行動できなくなる。



魅惑 (Charm)
誘惑され、味方キャラを攻撃してしまう。また、回復できなくなる。（男のみ）

◇技と魔法を使いこなせ

武器によっては、「技」が使えるものがある。技を使うと、武器から炎や雷などを放ち、通常の斬る・突くなどの攻撃よりも格段に強力な攻撃ができる。また、敵全体に攻撃を仕掛けられる技もある。ただし、技には１回の探索で使用できる回数が限られているので、残り回数に注意しておこう。

魔法は、主に僧侶や魔術師が使うロッドやオーブなどを使うことで使用できる。魔法には１回の探索での使用回数が制限されているものと、何回でも使用できるものがある。また、それぞれ敵単体に攻撃するものと、敵全体に攻撃するものの２種類がある。宝箱を集めてより強力な武器を手に入れれば、それだけ魔法も強力なものを使えるようになるのだ。



◀技・魔法・アイテムの残り回数は、この画面でわかる

◇技と魔法の見方



- 技
- 攻撃魔法（単体）
- 攻撃魔法（全体）
- 神聖系
- 体力回復

攻撃魔法は、マークの色で属性を表している。
赤色…炎系
青色…氷系
緑色…風系
黄色…雷系
茶色…肉体系（毒など）
紫色…精神系（眠りなど）

◇武器一覧

武器には、基本的な力を持つものと、より強化されたものがある。強化されたものは＋１～＋５（一部の武器は＋３まで）で表される。

片手剣	ジョシュア、リビウス
ロングソード	長剣。エバンアタウ大陸全土で使われている一般的な武器。
ブロードソード	幅広の剣。だんびら。広く普及している武器の一つ。
バスタードソード	ロングソードよりもさらに長い剣。突いて使うこともできる。 技…ウィンドカッター（3）風・単
ルーンソード	刀身にルーン文字の刻まれた魔剣。

両手剣	リオン、ガレス
クレイモア	飾りも何もなく、実用性だけを追求した両手持ちの大剣。
グレートソード	巨大な両手持ちの大剣。力の強い者しか使えない。
フランベルジュ	波打つ刀身が美しい両手剣。その刃は狂暴に敵を引き裂く。
マインドブレイカー	持つ者の精神をも破壊するといわれる魔剣。 技…エアスラッシャー（5）風・単

レイピア	アルシル
レイピア	突くことを目的とした細身の剣。とても軽く扱いやすい。
スラストブレード	斬ることにも突くことにも適している剣。 技…スパイラルスラスト（7）体・単
シルバーレイピア	銀製のレイピア。死霊に対抗するために造られた剣。

長柄武器	ハヅキ
グレイブ	長い柄に幅広の片刃をつけた武器。なぎ払うように切り裂く。
ハルバード	槍と矛を組み合わせた武器。
ナガマキ	刀の柄を長くした武器。戦場でより力を発揮する。 技…ツジハヤテ（1）風・全

格闘武器	セイニー
スパイクドグラブ	棘つきの手袋。
ナックルフィスト	殴った時の打撃力を強化する武器。 技…スピンナックル（3）体・単
バグナグ	鉄の爪。 技…ベノムドライブ（5）体・単

曲刀	バン
シミター	細く湾曲した刃を持つ曲刀。斬ることを目的に作られている。
ファルシオン	幅広の湾曲した刃を持つ曲刀。断ち切るように作るので重い。

小剣	ティティス、アイギール
ダガー	主に突き刺して使う小剣。
クナイ	暗殺者などに好まれる小剣。（アイギールのみ） 技…パラライズミスト（9）体・全
ショートソード	短い剣。主に突き刺して使う。
クリスナイフ	魔力を打ち消す力を持つナイフ。

魔杖	ジュラン、ゼフィール
アイスロッド	氷を操るための魔道具。 魔法…アイスニードル（∞）氷・単
ライトニングロッド	雷を操るための魔道具。 魔法…スパークボルト（∞）雷・単
ウィンドロッド	風を操るための魔道具。 魔法…エアスライサー（∞）風・単
エメラルドロッド	風を操るための魔道具。 魔法…エアブラスト（∞）風・全

杖、棍棒など	バルドウィン、シャロット
ホーリースタッフ	聖なる杖。 魔法…アンチドート（5）単
ヒーリングスタッフ	癒しの杖。 魔法…ヒーリング（12）単
ホーリーメイス	聖なる槌矛。 魔法…キュアオール（5）全

投げ武器	キャス
ダーツ	投げ矢。
ニードル	鉄針。投げ用の武器。毒を塗って使うことができる。 技…ポイズンニードル（8）体・全
シュリケン	敵に投げつけるのに使う小型の剣。 技：エアロシューター（3）風・単

宝珠	ミロード
フレイムオーブ	炎の力が封じ込められた宝珠。 魔法…フレイムアロー（∞）炎・単
フレイムジェム	炎の力が封じ込められた宝石。 魔法…ファイアブラスト（∞）炎・全

◇補助装備（左手の装備）一覧

盾	ジョシュア、リビウス、ゼフィール
バックラー	小型の盾。軽量で身軽に動ける。
ヒーターシールド	方形の盾。
ナイトシールド	騎士の持つ五角形の盾。
カイトシールド	ひし形をした大型の盾。
タワーシールド	縦長の長方形をした巨大な盾。
ドラゴンシールド	竜の鱗を使って作られた盾。

補助剣	ティティス
レフトハンドダガー	左手に持ち敵の攻撃を受け流すための小剣。 技…エアブラスト（3）風・全

篭手	ガレス、リオン、アルシル、ハヅキ、バン、アイギール
ガントレット	鋼鉄の篭手。

手袋	キャス
シーブズグラブ	盗賊が使う手袋。

ブレスレット	セイニー
ブレスレット	腕輪。防具として使える特注品 魔法…ソウルイレイサー（5）精・単
パワーブレスレット	力の湧いてくるブレスレット。

聖典	バルドウィン、シャロット
テネタリース	傷ついた者を癒す力を授けてくれる教典。 魔法…キュアオール（9）全
サルース	傷ついた者を癒す力を授けてくれる教典 魔法…ヒーリング（9）単

呪文書	ジュラン、ミロード
ロース	氷の魔法が記された呪文書。 魔法…アイスボール（9）氷・単
ウスティオー	火の玉の呪文。 魔法…ファイアボール（9）炎・単

※表中の「単」は単体への効果、「全」は全体への効果、（ ）内の数字は使用回数（∞は回数制限なし）を表す。

◇防具一覧

クロースアーマー	布で作られた鎧。とても軽いが防御力は低い。
レザーアーマー	動物の皮で作られた皮鎧。
ローブ	長いゆったりとした上着。
リングメイル	レザーアーマーに金属の輪をたくさん縫いつけて強化した鎧。
バンデッドアーマー	金属製の細いバンドを致命傷になりやすい部分に巻き付けた鎧。
ラメラアーマー	金属片を革ひもでつなぎ合わせた鎧。
ブロンズベルト	青銅で作られたベルト。防御効果はあまり高くない。
ブレストプレート	致命傷を受けやすい胸の部分を金属の板でおおった鎧。
スタテッドレザー	動物の皮に小さな金属の鋲を埋め込んで強化した皮鎧。
スケイルメイル	金属片を魚の鱗のように縫い付けた鎧。
ミスリルチェイン	魔法の金属ミスリルで作られたチェインメイル。エルフ族の宝。
ルーンプレート	ルーン文字の刻まれたプレートメイル。

◇その他

アクセサリー

タリスマン	不思議な力を持った護符。
フレアミュレット	炎の魔力を持つ魔除け。 魔法…フレア（5）炎・単

指輪

パワーリング	力の強さを高める。
マジックリング	魔力を高める。
シールドリング	身につけた者を守る。
スピードリング	素早さを高める。
レジストリング	特殊な力から身を守る。
ヒールリング	身につけた者の傷を癒してくれる。

回復アイテム

キュアポーション	体力を回復する薬。ＨＰが50前後回復する。
アンチドート	解毒薬。
癒しの光	生命力の結晶。味方全員の体力を回復する。

武器や防具は、ここに紹介した他にもたくさん存在する。その数なんと400！最強の武器を探してみよう。

◇武器・防具の特性を見極めろ

名前の前に「!」のついた武器や防具がある。これは、珍しい伝説の武器・防具だ。しかし、だからといってそれが最高の武器・防具だというわけではない。不自然な攻撃力を持つ武器には、ときとしてなんらかの代償を伴う場合がある。装備することで敵から受けるダメージが大きくなってしまったり、戦闘中に少しずつ体力を奪ったりするものもあるのだ。

その武器・防具が持つ力は最強だが、それの持つ欠点を他の装備で補うことが必要だ。

◇隠された第７の防御耐性がある武器を捜せ

防御耐性ゲージには6つしか表示されていないが、実は隠された第7の防御耐性「物理防御耐性」があるのだ。

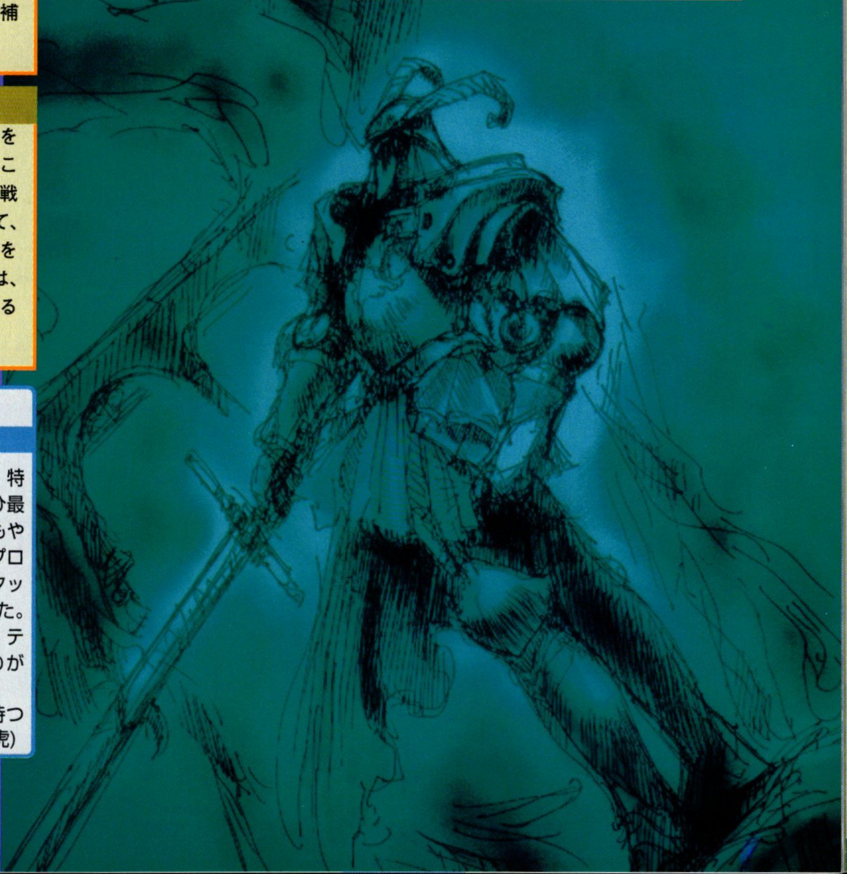
防御力はある程度まで高くなると、ダメージを軽減する効果が上昇しにくくなる。しかし、この物理防御耐性は確実に効果を発揮してキャラを守ってくれる。ただし、この能力をはっきりと確認する手段はない。これはと思う装備を手に入れたら、戦闘で受けるダメージをチェックして、物理防御耐性を探ってみよう。身を守ってくれそうな名前を持つ武器は、この能力を持っている可能性があるぞ。

制作ウラ話

ども、影虎です。もうプレイはして頂けましたか？　前作までに比べ、かなり思い切ったシステム変更をしたので賛否両論あるのではないでしょうか。画面に関して、個人的には結構満足しています。

今回はとにかくスタッフに感謝なのです。單気筒さんには魅力的なキャラをいっぱいデザインしてもらいました。グラフィック担当の”ＳＨＵ”はイカス顔グラフィック、”Ｚ”はモンスター達と凄い背景を描いてくれました。特にドラゴンは迫力モノなので、ぜひ最深部まで降りてみてください。”もやしくん””あ鍵”くん、最後までプログラム大変だったね。サウンドスタッフにも良い曲を作ってもらいました。開発をサポートしてくれたみんな、テストしてくれたみんな、どうもありがとう。

あとはユーザーの皆さんの声を待つばかりです。　（影虎）



魔導物語



～魔導師の塔～





**大人気シリーズ最新作がついに登場！
今回の主人公は、女性に絶大な人気を誇る(？)シェゾ。アルルは残念ながらお休みなのだ**

RPG

魔導力を求めるシェゾの大冒険物語！

今回の作品は、おなじみ「魔導物語」の外伝的内容。主人公・シェゾの目的は、相も変わらず(笑)強力な魔導力を手にすること。今回の標的は、かつて有名だった魔女、ウィッシュの力。シェゾはその力を手にするため、ウィッシュの住むという塔に向かうのだが、そこで待っていたのはなんと……（後はヒ・ミ・ツ）。

今回の「魔導師の塔」の魔導シリーズ中の位置付けは、DS12号「はちゃめちゃ期末試験」の前後あたりという設定。また、作品中にアルルやカーバンクルが一切出ていないことからわかるように、「魔導物語1-2-3」から「はちゃめちゃ～」、「ルル鉄～」と続く本編の流れとはまったく関係のない外伝となっているのだ。



▲過去の壮絶な戦いが明かされる

▼塔に巡らされた謎を解くのだ



基◆本◆操◆作

このゲームは、マウス、キーボード、ジョイパッドに対応しています。ゲーム開始はタイトルのNEW GAMEもしくはLOAD GAMEを選択して決定。終了は、ゲーム中のシステムメニューからゲーム終了コマンドを選択して決定します。なお、グラフィックの描画が非常に遅いマシンのために、描画スキップ2という機能が入っています。これは、ゲーム中のシステムメニューで設定ができますが、本当に描画が遅いマシン以外ではなるべく使用しないでください。また、使用機種によっては立ち上がりにくい場合があります。

ゲーム画面	Mouse	Keyboard	JoyPad
移動	360° カーソル選択	8 4 5 6 / ↑←↓→	✚
決定	左ボタン	スペース ↵ Z	A
キャンセル	右ボタン	ESC 0 X	B
向きを変えずに移動		8 1 2 3	C + ✚
ゲームの終了		ALT (GRPH) + F4	

キャラクター紹介

全国500億人のシェゾファンのみなさまお待たせいたしましたっ！

主人公さまことシェゾ・ウィグィィ



年齢不詳の闇の魔導師。闇の剣・クリスタルの剣と呼ばれる剣を持ち、闇の魔導の最高峰呪文・アレイアードを使いこなす。性格はクールな２枚目。最高の魔導師を目指しているが、面倒くさがりのため(笑)、他人(高魔導師)から魔導力を吸い取り、自らの力を高めようとしている。

おてんば魔女ちゃんウィッチ



いつもほうきを片手に持つ魔女。とある魔女一族の族長の娘。プライドが高く、自分に正直でちょっとおせっかい。今回、シェゾとはどんな関わりが？

シェゾのパートナー!?てのりぞう



いつも手に汗を握ってシェゾを応援してくれるマスコット的存在。定位置はシェゾの左肩。戦闘中に鼻から粘液を出したり、キックを放って助けてくれることも。

基本システム大解説　知らないと大損！

◆今回は塔での冒険（もち３Ｄ！）



今回は、前作「はちゃめちゃ～」のような地下迷宮ではなく、上に登っていく塔での冒険。塔の内部は３Dダンジョンになっている。ゲーム進行の基本的なシステムはシリーズを通して変わっていない。塔が何階層あるかはここではヒミツ。

◆アイテム集めとナゾ解き



ゲームは、各階層に用意されたアイテムを集めたり、ナゾを解いたりすることで進んでいく。なかには意外な使い方をするアイテムや、ちょいとひねったナゾもある。今回は、ナゾ解きのヒントメッセージが書かれたプレートがあるので、プレートを発見したら必ずチェックしよう！

◆体力や魔導力はシェゾの表情と方向石で確認だっ！

このゲームでは、体力や魔導力は数値で表示されない。ステータス画面のメッセージと、画面上でのシェゾの表情、方向石の輝きで判断するのだ。シェゾの表情は８段階、方向石は４段階に変化する。それらの変化をチェックし、回復のタイミングを考えてゲームを進めよう。



▲方向石。方向表示に加え、シェゾの魔導力を輝きで表わす重要アイテム



▶これが体力十分状態のシェゾ。口元にニヒルな(死語)笑みが浮かんでいる。背景の色にも注目



▶ちょっと危険な感じのシェゾ。今にも倒れそう。こんな状態になったら早く回復してあげよう

◆移動モードはこんな感じ

移動モードでは、塔の内部を探索する。探索した場所はマップに表示されていく。アイテムの取りこぼしやメッセージの読みとばしに気をつけて、すべての場所を回るように心がけよう。移動中に敵と遭遇した場合、右で説明している戦闘モードに突入する。



❶ マップ表示
進行方向に、３Ｄ視点でマップを表示。シェゾの顔が出ている場所は調べられる。

❷ 経験玉
左右にあるレリーフに溜まっていき、中央に大きな宝石が実ればレベルアップする。

❸ 体力表示
体力はシェゾの表情と背景で表示。全部で８段階用意されている。

❹ 装備品
装備しているものを表示。装備は、入手した装備品をアイテムコマンドで使って行う。

❺ 方向石
現在マップ上で向いている方向を東西南北で表す。もう一つの役割は戦闘モードを参照。

❻ コマンドアイコン
移動中に動作するにはこのコマンドを使用。詳しくは以下の説明を参照のこと。

魔法
魔法を使用する。戦闘中以外にも使うことができる

アイテム
アイテムを使用する。イベント専用アイテムもある

マップ
フロアマップを開く。現在いる階層と位置が表示されるぞ

ステータス
現在の体力と魔導力の残量、所持金が表示される

コンフィグ
環境設定ができる。説明はこの右側を参照のこと

セーブ
セーブする日記帳を開く。セーブは４カ所にできる

ロード
セーブしたデータを読み込む。使い方を考えよう

音声
サンプリングのＯＮ・ＯＦＦを設定する機能

サウンド
ゲーム音楽のＯＮ・ＯＦＦを設定する機能

描画スキップ
描画スキップのＯＮ・ＯＦＦを設定する。基本操作参照

ゲーム終了
冒険をやめて、ゲームを終了させる

❼ メッセージウインドウ
台詞や行動を表示。階層移動、宝箱を開けるなどの選択もこのウインドウで行う

◆戦闘モードはこんな感じ

戦闘に突入すると、この画面に移行する。戦闘は、具体的な数値がいっさい表示されないファジーパラメータシステムで進行、臨場感たっぷりの戦闘シーンが展開される。メッセージに注意していないとあっという間に「ばたんきゅー」してしまうので、画面から目を離さないようにしよう。



❶ 敵キャラ
出会った敵キャラはここに表示される。敵も体力によってグラフィックが変化するので、その点も見逃さないようにしよう。

❷ 状態表示
戦闘中のシェゾの状態が表示される。メッセージと合わせて状態を把握しよう。戦闘中に起こるステータス異常は以下を参照。

ステータス異常

状態	説明
毒	頭から紫色の泡が出て、攻撃力が低下する
炎症	体が赤くなり、フレイムストームを使うとダメージ
感電	体が黄色くなり、サンダーストームを使うとダメージ
マヒ	動きが止まり、アイテムが使用できなくなる
凍傷	体が青くなり、アイスストームを使うとダメージ
混乱	頭から煙が出て、選択した行動と違うことをする
金縛り	稲妻が光って身動きできなくなる

❸ 魔導力表示
シェゾの残り魔導力を輝きで表示する。輝きは４段階に分かれ、魔導力が減るごとに暗くなっていく。

❹ メッセージウインドウ
戦闘中のメッセージが表示される。相手と自分の状態がおおよその感じで理解できる。くれぐれも目を離さないように。

❺ コマンドアイコン
戦闘中に表示されるアイコンは５種類。コンフィグも使えるが、セーブ、ロードは戦闘中には行えない。詳しくは以下を参照。

魔法
攻撃は魔法を使う。基本魔法は魔導力を消費しない

アイテム
戦闘中に使えるアイテムを使う。回復アイテムは重宝する

逃げる
戦闘から逃げる。必ず逃げられるとは限らない

ステータス
シェゾの現状態を表示する。こまめに確認しよう

コンフィグ
セーブ、ロード以外の環境設定を行う



◆使用魔法一覧なのだ

　このゲームでシェゾが使用する魔法は全部で８種類。「はちゃめちゃ〜」などとは名称が変更されている魔法があるので注意しよう。基本魔法、フレイムストーム、アイスストーム、サンダーストームの３つは魔導力を消費しない。戦闘では、これらの基本魔法と、強力な上位魔法をいかにうまく組み合わせるかが勝利の鍵となるぞ。特に、魔導力増幅の魔法、ダイアキュートは重要魔法と言えるだろう。

　これらの魔法はシェゾのレベルに応じて強力になっていき、最終的にレベル４にまで成長する。かなり大変だが、がんばって育てよう。



▲冒険の鍵となるのは魔導の力だ

魔法	説明
フレイムストーム	炎で相手を燃やしてしまう攻撃呪文だぜ。使っても魔導力は減らないから、ガンガン使っちまおう！
アイスストーム	吹雪を巻き起こす攻撃呪文だぜ。使っても魔導力は減らないから、ジャンジャン使っちまおう！
サンダーストーム	雷でしびれさせてしまう攻撃呪文だぜ。使っても魔導力は減らないから、トコトン使うしかないぜ！
ヒーリング	体力を回復する呪文だぜ。ダイアキュートで威力が倍増！ ※ダイアキュート１回掛けでＭＡＸ回復
ダイアキュート	次に唱える魔導の効果を増幅する呪文だぜ。レベルが上がって連続して唱えられるようになれば、効果は何倍にもなるぜ！
ルアクウォイド	相手の防御力を下げる呪文だぜ。ダイアキュートで効果時間が倍増！ ※ダイアキュートで効果ターンが長くなる
リバイア	相手の攻撃などをはね返す呪文だぜ。ダイアキュートで威力や効果時間が倍増するぜ！
アレイアード	闇の波動を相手にぶつける呪文だぜ。魔導力をかなり消費してしまうが、そのかわり威力はものすごいぜ！

とりあえず塔の１Ｆをちょっとだけ紹介



　オープニングの後、シェゾは塔の１Ｆへ向かうのだが、ここでシェゾの力が制限されるイベントが起き、使える魔法がフレイムストームとアイスストームの２つになってしまう。この階に出現する敵は緑ぷよだけなので、ばたんきゅーしてしまう心配はあまりないが、油断は禁物。まずは、重要アイテム、方向石を探しに行こう。

POINT

●プレート
塔の各所にプレートがあり、そこには重要なヒントが書かれている。絶対に見逃さないように

●宝箱
あちこちに隠されている宝箱には、重要なアイテムが入っていることが多い。必ず取っておくこと

●スイッチ
スイッチを入れると作動する扉などがある。見つけたら押してみよう

●方向石
１Ｆのどこかにある方向石。これがないと、先に進むことはできない

●お店
１Ｆにはもももの店がある。装備アイテムや回復アイテムを買っておこう

制作ウラ話

　制作ウラ話とかのおもしろい文章を書くのが苦手なんで、何を書こうか……あ、そうだ、あれがあった。

　６Ｆに、何かありげにいるうろこさかなびとなんですが、本当に何もないです。というのも、彼女は当初４Ｆでウィッチの代わりにいて、シェゾに女装してと頼み込むなんともメーワクな没キャラだったからです。

　シェゾが女装するイベントを作ってプログラマーのばーにぃに渡したところ、絵心のある彼は、わたしの知らない間にシェゾが女装したＣＧを組み込んでいました。それを発見した時はチーム一同大爆笑。これで行っちゃおうかと思ったくらいです。しかしその時、背後からぎゃらりぃぐりこさんの刺すような冷たい視線が……。

　いや、マジで恐かったッス。

（南千晶）







アドベンチャー

今回のあっぷるそーすは渓流が舞台のアウトドア体験ゲームだ。主人公の大学生は自称アングラー（釣り人）。今日は「幻の大イワナ」を釣りに渓流へ来たが、本心では彼女のハートを釣り上げたい？

自然に親しみ、釣りを楽しもう

最初に出てくる渓流のメイン画面では、いつものあっぷるそーすのようにいろいろな場所をクリックすると、さまざまなイベントが起こる。同じ場所を何度もクリックすれば違うイベントが起こることもあるし、状況が変わるとイベントが変化することもあるんだ。

そして、この画面上で右クリックするとメニューが表示され、いつもよりちょっぴり大きなミニゲームである釣りが楽しめる。

でも、釣りばかりしていても彼女が退屈してしまう。「幻の大イワナ」を釣るのが目標だけど、たまには釣りを中断してあっぷるそーすの部分に戻り、彼女といっしょにいろいろな場所を探ってみよう。あと、彼女の言うことは素直に聞いておこうね。きっといいことがあると思うよ。



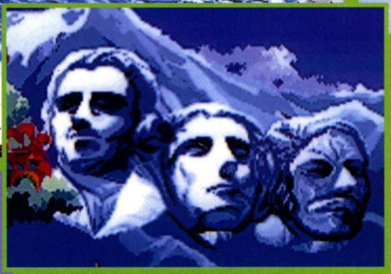




▲このむっちりした足はひょっとして某有名キャラ？



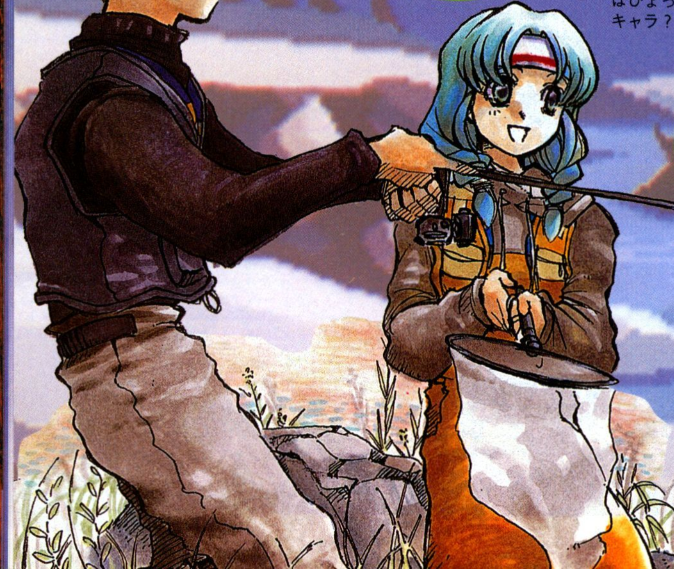
▲セーラー服の次はスカート、そして最後に釣れるのは？



▲アメリカのどこかにこんな場所があったような……







基◆本◆操◆作

カーソル移動	360°
決定	
キャンセル	
メニュー呼び出し	
メッセージスキップ	
ゲームの終了	ALT（GRPH）+ F4



幻の大イワナにチャレンジ！

1 タックルを選べ！



最初に選べるタックルは、ルアー3種類とエサ2種類。毛バリなどはイベントが起こると使えるようになる。選んだタックルがよくなかったら、あとで教えてくれるだろう。

2 釣り場へ移動せよ！



タックルの次は釣り場を選択する。どの場所を選んでも釣れないことはないけど、ひとつの場所で続けるよりも、たまに場所を変えたほうが気分転換にもなっていい。

3 キャスティングGO！



いよいよ釣りの開始だ。釣れそうなポイントにカーソルを合わせて、バーの赤い線がいちばん右に来たあたりで左クリック！　キャスティングに失敗すると、ヘンな獲物がかかることもある。

4 獲物がかかるのを待て！



キャスティングが終わったら、画面をながめながらしばし待つ。この時間が釣りのいちばんおもしろいところだ。釣れない場合はメッセージを参考に再度トライ！　右クリックするとタックルや釣り場を変更したり、釣りを中断することができる。

5 獲物を逃すな！



獲物が食いつくと、ルアーや釣り糸のウィンドウに黒い影が現れる。そうしたら左クリック！　そのままマウスの左ボタンを押し続けよう。

左ボタンを押しているときは、いわばリールを巻いて獲物を引き寄せている状態だ。上のバーの赤い線が右に伸びていくだろう。これが右端まで伸びきる前に左ボタンを離そう。そうすると、獲物の動きに任せて糸が伸びていき、今度は逆に下のバーの赤い線が右に伸びる。この2本のバーの赤い線が右端まで伸びきらないように、すばやく左ボタンのオン・オフを繰り返すのがコツだ。

6 大物が釣れた！



マウスの左ボタンのオン・オフを繰り返すと、次第に糸が巻き取られて下のバーの赤い線が左端へ戻っていく。これで赤い線がいちばん左まで戻ると、釣り上げ成功となるわけだ。

◆◆◆ 用語解説 ◆◆◆

釣りをしたことがない人のために、ここで専門用語を解説しよう。

タックル
一般には釣竿やリール、ラインなど釣りの道具のこと。ゲームではルアー、毛バリ、エサのことを指している。

リール
糸巻き機のこと。これを使えば遠くまで仕掛け（エサやオモリ）を投げられる。

ライン
釣り糸のこと。

テンション
釣り糸の張りぐあいのこと。あまりテンションが上がり過ぎると、糸がプッツンと切れるわけだ。

ルアー
昆虫や小魚などのエサに似せて作った疑似餌のこと。

毛バリ
疑似餌の一種で、釣り針に鳥の羽や色のついた糸を巻いたもの。

ポイント
魚が集まっている場所。具体的にはゲーム内のメッセージを参照してね。

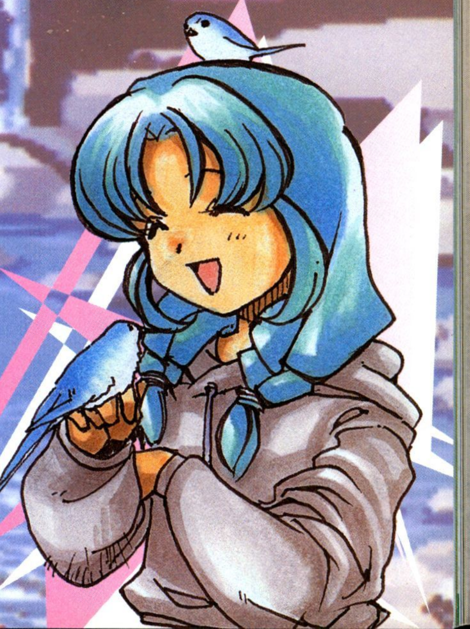
キャスティング
釣竿を振って、仕掛け（エサやオモリなど）を水中に投げ入れること。

尺上（しゃくがみ）
尺とは昔の長さの単位で、1尺は約30センチ。このことから、30センチ以上のサイズの大物のことをいう。

イクラ
おなじみサケの卵。ニジマス釣りのエサに使われる。

ブドウムシ
ガの幼虫で、ブドウの葉についていることからこう言われる。

カワムシ
カゲロウの幼虫で、水中に生息している。浅瀬の石の裏側によくいる。





すべての獲物をコレクションしよう！



尺上などの大物を釣り上げると、オプションメニューにある魚拓帳に記録される。これにはキャスティングに失敗して釣り上げたヘンな獲物や、作成した毛バリの種類も記録されている。

魚拓帳は、ゲーム中にはそのときに釣れた獲物しか表示されないが、ゲームを終了してタイトル画面からオプションメニューを開くと、以前プレイしたときの獲物や毛バリがすべて記録されている。ぜひ何回もプレイして、魚拓帳をヘンな獲物で埋め尽くしてみよう。

攻略のポイント

◎釣りクイズにチャレンジ！





メイン画面のある場所には、主人公と同じように「幻の大イワナ」に挑んでいるガンコなじいさんが隠れている。尺上の獲物を釣り上げるなどして経験を積んでから会うと、全10問の釣りクイズが出されるはず。これで好成績をあげれば、「幻の大イワナ」のヒントを教えてくれる。釣りの素人には難しい問題もあるが、三択なので何度もチャレンジすれば全問正解も夢ではない。

〜エサを探せ！



最初のエサはイクラとブドウムシだけだが、イベントが起こると特別なエサ（メッセージにヒントあり）を入手できる。ときには釣りの手を休めて、いろいろな場所を探ってみよう。また、あるイベント（謎の外国人登場！）では新たにルアーが手に入る。これはけっこう難しいが、長く続けていれば起こるはずだ。

＊毛バリとは？



あるイベント（雨上がりに注意！）が発生すると毛バリが1本手に入り、さらに毛バリ作成キットで独自の毛バリを作れるようになる。

毛バリは羽の種類、糸の色、針の種類の組み合わせで、18種類まで作成できる。1回のプレイでは3種類しか作れないが、毎回魚拓帳に記録され、タイトル画面からオプションメニューを開くとこれまで作成した全種類を見ることができる。



制作ウラ話

社内でテストプレイをしてもらっていると…、
「魚が3匹しか記録されません」
「いろんなものが釣れたらいいのに」……こんな報告書がたくさん帰ってきた。
「おまえらちゃんとテストプレイをしろよ！」──獲物は渓魚3種類のほかに36種類あるので、みなさんは全種類釣ってくださいね。
（なかむらてんし）

プレゼントのお知らせ

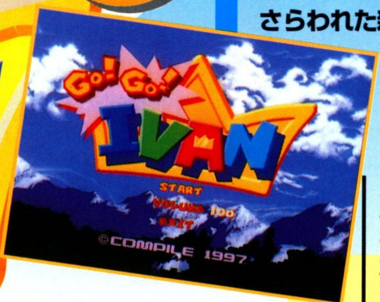
キミは『あっぷるそーす　アングラー』を楽しんでくれたかな？　もし大物が釣れたら、その大きさをぜひ教えてほしい。抽選で3名にスタッフ直筆の色紙をプレゼントしちゃうよ。ハガキに住所・氏名・年齢・TEL、それにゲームの感想と、キミが釣り上げた大物の種類（イワナ、ニジマス、ヤマメ）と大きさを書いて応募してね。ただし「幻の大イワナ」は除くので要注意だ。

〒732　広島市南区稲荷町2-16
広島稲荷町第一生命ビル（株）コンパイル DS部
「アングラー色紙プレゼント」係

締切は97年10月31日（消印有効）

GO! GO! IVAN

アクション



ジャンプヒーローでおなじみ、イヴァン王子がついに主役の座をゲット！さらわれた親衛隊を救い出し、謎の悪党を倒すのだ！



イヴァン・ペントロヴィッチ・ギンフスキー

王冠とスケート靴がラブリーなペンギン王国の王子さま

1 謎の誘拐事件発生!?



ここはおなじみペンギン王国。いつもなら寝起きの悪いイヴァン王子でしたが、今朝はとんでもなくビックリして、目がパッチリ開きました。

「ややーッ、余の親衛隊がおらぬ！いったいどうなっておるのだ!?」

大勢いるはずの親衛隊がひとりしかいません。どうやら夜のうちに何者かに連れ去られたようです。

「なんとマヌケな親衛隊であるか!! 仕方ないであるな。余が自ら助けにいこうぞ！」



仲間のビリーや林田も心配して、いっしょに行こうと言いましたが、

「助けはいらぬぞ。ペンギン王国で起こった事件は余がひとりで解決するのだ！」

と言って、イヴァンは残った親衛隊を連れて冒険に出かけたのでした。

さて、イヴァンはさらわれた親衛隊を助け出し、無事に帰ってくることができるのでしょうか。そして、親衛隊をさらった悪党とは？

2 走れ、跳べ、投げつけろ！

このゲームは横スクロール型のアクションゲームで、全部で４ステージある。行く手には多くの敵が待ちかまえているが、イヴァンはおともの親衛隊を投げつけて撃退する。

親衛隊は最初はひとりしかいないが、各ステージに４人ずつ置かれていて、救出するとそのままイヴァンが投げる弾（？）となる。親衛隊の数が少ないときは、投げてから戻ってくるまでやや間があくけど、親衛隊が増えればそれだけ攻撃の間隔が短くなり、戦いやすくなるんだ。また、若干移動が速くなったり、より遠くジャンプできるようにもなる。ただし、ステージが変わると親衛隊はひとりに戻ってしまう。

ちなみに、すべての親衛隊を救わなくてもステージクリアはできるけど、救出した親衛隊の数によってエンディングが変わるよ。



マルガリータ林田

「林田」と書いて「リンダ」と読む。ビリーとは幼なじみの元気な女の子



ビリー・ド・バビーン

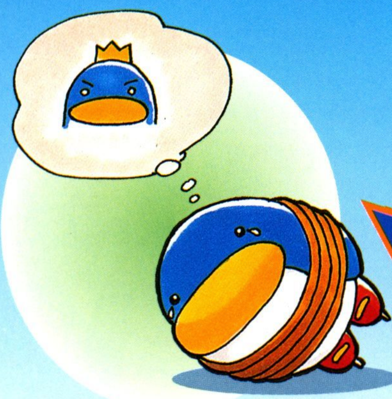
通称ビリー。正義感あふれる熱血野郎。残念ながら今回は出番なしだ

基◆本◆操◆作

操作はキーボードとジョイパッドのどちらでもOK。ただしゲームを途中で終了する場合はキーボードでしか操作できない。ちなみにタイトル画面ではBGMの音量を調整できるぞ。

タイトル画面	Keyboard	JoyPad
項目の選択	↑ ↓	方向キー（上下）
決定	Z	START
Volume調整	← →	方向キー（左右）

ゲーム画面	Keyboard	JoyPad
移動	← → 4 6	方向キー（左右）
ジャンプ	X 8 ↑	B
親衛隊発射	Z	A
ゲームの一時停止	ESC	START
タイトルへ戻る	F5	A B C START
ゲームの終了	ALT（GRPH）＋F4	



壊せ！



ステージの途中にあるガケや壁には、親衛隊を投げると壊れる場所がいくつもある。その中には捕まった親衛隊や、いろいろなアイテムが隠されているんだ。アイテム獲得率100パーセントをめざそう！

跳べ！



ジャンプ中にもう1回ジャンプの操作をすると、そこからさらにジャンプできる。操作に慣れればかなり高いところまで跳べるはずだ。また、2段目のジャンプのときは、敵の頭を踏みつけることもできるよ

3 ステージ3までを大解剖!!

STAGE 1



最初のステージだけあって構造は単純で、入門編といったところだ。多少寄り道しても時間には余裕があるはず。いろいろな場所を調べたり、2段ジャンプなどのテクニックを磨いておこう。



POINT

●落ちたところは敵だらけ!?

着地したとたんにフィールドがくずれ落ちる個所がいくつかある。そのまま落ちても問題ないが、周囲の敵には気をつけよう。

STAGE 2



ゴールまでの距離はそれほど長くないが、フィールドがタテに3層になっており、かなり複雑な構造だ。なお、いちばん上のフィールドへはゴール手前まで来ると行けるようになっている。

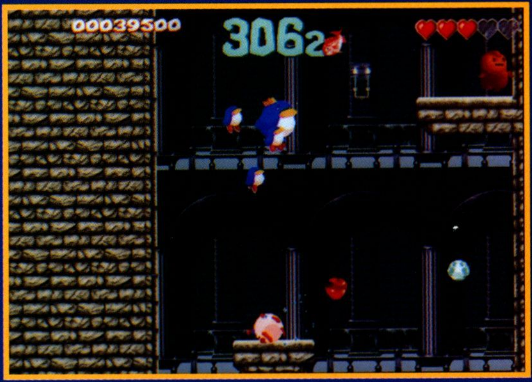


POINT

●ジャンプのタイミングに注意

くずれ落ちる前にジャンプしないとたどり着けない場所がある。もしジャンプのタイミングが遅れたら、2段ジャンプで挽回しよう。

STAGE 3



いよいよ敵の城の内部だ。前の2ステージに比べると、やや難易度が高くなっている。2段ジャンプのタイミングを覚えていないと、けっこう苦しむだろう。ジャンプに失敗しても落ち着いて再チャレンジだ。



POINT

●針の上からは落ち着いて脱出

針の上に落ちると、どんどんライフが減っていく。あわてず騒がず、ライフが尽きる前に安全な場所へジャンプしよう。

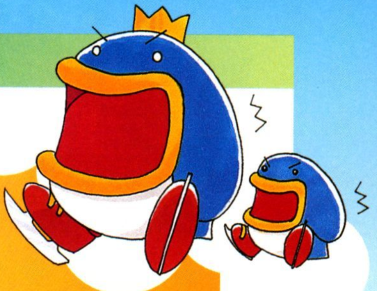
4 悪役キャラが勢揃い

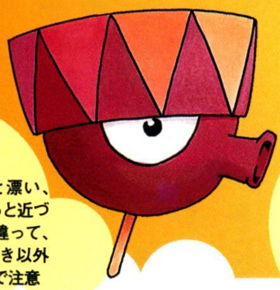


スプリングドッグ
飛び跳ねながらうろうろするだけなので、もっとも倒しやすい



バルーン
目的もなく空中をさまよっている。イヴァンに近寄ることはないが、フミダイーンよりも攻撃しにくい

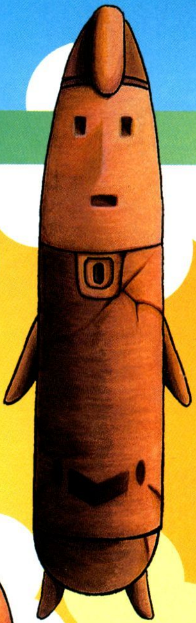




フミダイーン
空中をフラフラと漂い、イヴァンを見つけると近づいてくる。名前と違って、2段ジャンプのとき以外は上に乗れないので注意



ハニワ
イヴァンを見つけると、いきなりダッシュしてくる。攻撃を2回ヒットさせないと倒れない



のっぽのハニワ
背が高く、のんびり歩いているのでとてもジャマ。数回攻撃しないと倒せないという、やや手ごわい敵だ



ジェネレーター
移動は行わず、体内から敵を生み出している。何回も攻撃しないと壊れないが、そのときは金貨と肉（ハート回復）が飛び散る

5 攻略ポイント



●連続して敵を踏め！
2段目のジャンプで敵を踏むと、さらにジャンプを繰り返すことができる。高等テクニックだが、ジョイパッドを使えばやりやすい。敵を何度も踏めば高得点を狙えるのだ。



●ジェネレーターを破壊せよ！
ジェネレーターは、ひんぱんに敵キャラを誕生させている。まっ先に倒すとあとが楽になるだろう。



●スケート靴でスピードアップ
イヴァンの役に立つアイテムには、肉のほかにスケート靴がある。これをとると一時的に移動スピードが速くなるぞ。



●隠れアイテムを探せ！
フィールド上のアイテムには果物や宝石など、いろいろな種類がある。中には貴重なキャラも隠れているので探してみよう。

制作ウラ話

ようやく終わったよう。最初はプランニングのほかにプロジェクトリーダーも兼ねていたんだけど、ちょいとオーバーワーク。風になりたい氏に助けていただくことになったです。もうちっと多めに面を作りたかったなぁ。もっともっとがんばるです。
（はまじ）

DS15号の大海鮮が終わってないときにこのチーム入っちゃってたいへんでした。私はマップパーツと背景を描いたんだけど、初めてやる仕事だったのでうまくできず、はまじにかなり迷惑かけちゃいました。
（さいとう）

未熟者の自分としてはすごい大仕事でした！ よくやったとホメてくださいッ!! （ボカッ）
うわぁ～ん、グーでぶたれたデス～!!
（桜河内　揚羽）

今回はディレクトを行ったのですが、これがまた苦労しました。その分、お手軽に遊べるおもしろいゲームに仕上がったと思います。そのうち「DSバザール」にスコトラバージョンが載ると思いますので、楽しみにしていてください。
（風になりたい）

プレゼントのお知らせ

抽選で5名にスタッフの色紙をプレゼントします。ハガキに住所・氏名・年齢・TELを書いて応募してください。ゲームの感想やイラストなども描いてくれたらうれしいです。
〒732　広島市南区稲荷町2－16
広島稲荷町第一生命ビル
株式会社コンパイル　DS部
「イヴァン色紙プレゼント」係

締切は97年10月31日（消印有効）

なぞぷよ

パズル

はぁ～。澄んだ秋の夜空には月が似合うねぇ。月、月、月…。はっ、なぞぷよしなくちゃあぁぁ！



秋の夜長におひとついかが？

「なぞぷよ」は、各問題のクリア条件にそってぷよを消していくパズルゲーム。「なぞなぞぷよぷよ」を選ぶと、アルルと敵キャラの会話が始まって、なぞぷよスタート。ステージ1では2問、それ以降のステージでは3問クリアすると、「魔法陣に入る」ことができ、つぎのステージに進めるんだ。

今回から、全問終了した後に、自動的に魔法陣に入るようになったよ。ちょっぴりパワーアップだね。

食べ物の恨みは、恐ろしい…

あらあら、やっぱり食欲の秋なのねぇ。今回は、焼きイモをめぐるなぞぷよ対決。

ミニゾンビの持っている焼きイモを見て、食べたくなったアルル。ミニゾンビに売っている場所を聞くと、そこにはふふふが。しかし、ついさっき「青いかみのタカビーな女の人」が買い占めていった!? 先へ進んでみると、そこにいるのはやっぱりルルー。焼きイモ（となぞぷよマスター）をかけて、女の戦いが始まるのだった。

今回のキャラはこの3人（匹？）



基◆本◆操◆作

●モード選択画面でESCキーを押すとタイトル画面に戻ります。
●Alt(GRPH)+F4キーで強制終了、答えモードの終了はESCキーです。

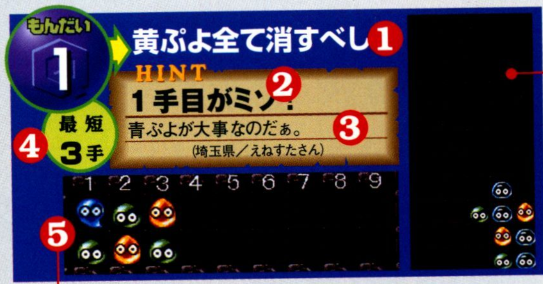
メニュー画面

選択	← → 4 6
決定	Z X （スペース） ↵
メッセージの早送り	Z X （スペース） ↵ （上記のキーを押したまま）
メッセージのスキップ	Z X （スペース） ↵
サブメニュー	ESC （問題選択時。OPメニュー時はタイトルに戻ります）

プレイ画面

ぷよの移動	← → 4 6
ぷよの落下	↓ 2
ぷよの右回転	X 5
ぷよの左回転	Z
サブメニュー	ESC

問題の見方



問題が始まるときに浮いているぷよは、1手目終了後に落下するよ

❺降ってくるぷよの順番
降ってくるぷよを最短手数まで表示するよ

❶問題
出題されたなぞぷよのクリア条件

❷ヒント
問題選択画面に表示されるヒント

❸解説
クリアの参考になる一言

❹最短手数
降ってくる2匹1組のぷよを1手、2手と数え、クリアできる最短手数をあらわしてるよ

プレゼントのお知らせ

ゲームの最後に出てくるパスワードと、なぞぷよに出して欲しい魔導キャラ(いれば)を書いて送ってください。今回のなぞぷよを作ったデザイナーの色紙を抽選で3名の方にプレゼントします。

また、なぞぷよの問題も随時募集しています。採用者には、1問につき5千円の賞金をお贈りします。(注：DS用なぞぷよには壁、鉄ぷよはありません)

締切　97年9月30日(消印有効)
〒732　広島市南区稲荷町2-16
広島稲荷町第一生命ビルディング
(株) コンパイル　DS部
「このキャラはまだぁ？」係　まで

STAGE 1



MINI ZOMBIE

「ゾンビが食べるものって、やっぱり腐ってんの？」なんて言ったもんだから、ミニゾンビが怒っちゃったのだ。

もんだい 1　黄ぷよ全て消すべし

HINT
青ぷよが大事なのだぁ。
1手目がミソ！
（埼玉県／えねすたさん）

最短 3手





もんだい 2　ぷよ全て消すべし

HINT
1手目の場所がカギだよぉ。
回さなくてもいいのだ。
（長崎県／キラフラさん）

最短 3手



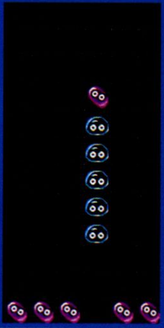


もんだい 3　同時に6ぷよ消すべし

HINT
引っかかっちゃダメだよぉ。
色で考えると引っかかっちゃう。
（愛知県／神谷智和さん）

最短 3手





もんだい 4　赤ぷよ全て消すべし

HINT
緑と黄を台にすればカンタン。
台ということは、左右対称だね。
（東京都／睦月鈴さん）

最短 5手





もんだい 5　ぷよ全て消すべし

HINT
赤をどーくっつけるのかなぁ。
左とまん中が……。
（滋賀県／Shigeki.K さん）

最短 5手





STAGE 2



FUFUFU

焼きイモはまだいっぱい残ってるって聞いて来たのに、全部売り切れ？　買い占めていったヤツはいったい？

もんだい 1　ぷよ全て消すべし

HINT
カギ。さわるとキケンなのね。
ヒントをよ～く読んでね。
（千葉県／沙杉彩乃）

最短 2手





もんだい 2　6連鎖すべし

HINT
2回ちぎるのね。
1手目は急いでちぎる！
（神奈川県／山崎陽介さん）

最短 3手





もんだい 3　5連鎖すべし

HINT
青はならべて置くだけなのね。
赤と青を重ねるのね。
（青森県／小比類巻友祐さん）

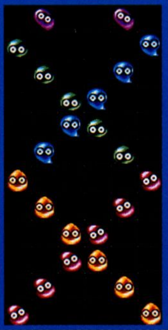
最短 4手





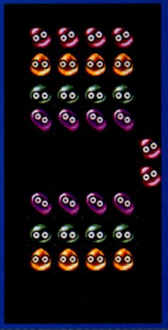
もんだい 4
7連鎖すべし
HINT
4手目だけ回すのね。
高く高く積み上げてみよう。
(長野県／ペニシリン大好きっこさん)
最短 5手

1 2 3 4 5 6 7 8 9



もんだい 5
8連鎖すべし
HINT
右と左に分けて連鎖するのね。
一番下にもぐり込ませれば…。
(愛知県／中村敏彦さん)
最短 1手

1 2 3 4 5 6 7 8 9



STAGE 3

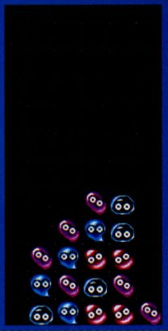


RULUE

焼きイモを買い占めたことをバカにしたら、ルルーが怒っちゃった。なぞぷよマスターの名をかけて決着だ！

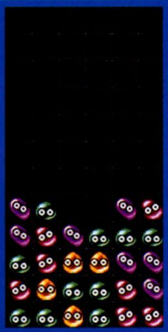
もんだい 1
5連鎖すべし
HINT
紫は4つ消しでないとダメよ。
3手目は一番右！
(大阪府／河上雄貴さん)
最短 3手

1 2 3 4 5 6 7 8 9



もんだい 2
9連鎖すべし
HINT
1、2手目はちぎりなさい。
連鎖の始めは緑をくずす。
(大阪府／July聖人さん)
最短 4手

1 2 3 4 5 6 7 8 9



もんだい 3
4連鎖すべし
HINT
当然、緑→青→黄→緑よ。
1手目をはさんだら…。
(埼玉県／笠原信之さん)
最短 5手

1 2 3 4 5 6 7 8 9



もんだい 4
4連鎖すべし
HINT
最初だけ、横で落とすのよ。
最後は、すみから消すのよ。
(大分県／WHAMさん)
最短 5手

1 2 3 4 5 6 7 8 9



もんだい 5
8連鎖すべし
HINT
一度もちぎらないわ。
1手目を間にはさんでみて。
(兵庫県／大削弘樹さん)
最短 7手

1 2 3 4 5 6 7 8 9



制作ウラ話

こんにちーわ！　いきなりですが、前号のクイズの答え～……はご覧の通り「ルルー」でシタ(ちなみにアンケートでは2位)。正解者の方はさぞ素晴らしいみやげ物が待っていることでしょう(ホントかな？)。
おめでとうございまスー！
そいでもって今号もクイズでス。『次号の女性キャラは誰でしょう』このクイズの答えを『このキャラまだぁ？』のハガキに『17号はこの娘や～！』とわかりやすーく書いて送ってほしいデス！　**正解者の中から抽選で3名様に『ごーかな粗品』をプレゼント！**どしどし応募して下サイ！
ちなみにアンケートでは、シェゾを抜いてハーピーが1位に……って、も一答えはバレバレ？
《ばきっ》
うわーん！　ぐーでぶたれたデスー！
はい交代。



締切はアンケートと同じ。お間違えのないように応募してください。
キャラアンケートや女性キャラ当てクイズは、別になぞぷよを終了させていなくても結構です。どしどしご応募ください。

あ、こんな話のなぞぷよを作ってくれってゆーのもOK！
とりあえず、何でもハガキを送ってね。
待ってるから。
《桜河内 揚羽&紅涙 妖魔》

＜過去に出演したキャラ＞
おおかみおとこ／インキュバス／スキュラ／のほほ／サムライモール／ウィッチ／パキスタ／まもの／ドラコケンタウロス／スケルトンT／うろこさかなびと／ミノタウロス／ミニゾンビ／ふふふ／ルルー

MOVIE & ANIME
ムービー＆アニメ

さあさあ、寄ってらっしゃい見てらっしゃい。今回からムービーとアニメがいっしょになったよ。一時停止ボタンや巻き戻しボタンなんかもついて、操作性がグーンとアップ。見ていかないと損するよ!

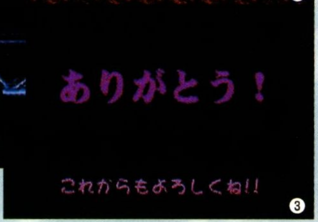
CESA


◀MOO仁井谷はやっぱりコスプレなのだ

CESA大賞'96パズルゲーム賞部門で、PS「ぷよぷよ通決定盤」が受賞したぞ! みんなが応援してくれたおかげだね。ムービーでは、受賞式の模様を紹介するよ。

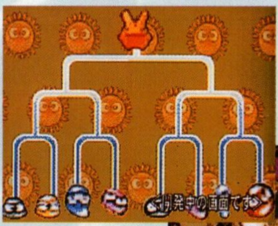






❶これがトロフィー。ズッシリと重いんだ
❷きらりと光る受賞マーク
❸受賞できたのもみんなのおかげだよ

CM





◀▼これが「かちぬきぷよぷよ」と「とことんなぞぷよ」の画面だ

収録されているCMは2作品。どちらもこの秋冬に発売予定のPS版・N64版「ぷよぷよSUN」とSS版「魔導物語」のCMだ。このCMを見て、発売日までガマンして待っててね。

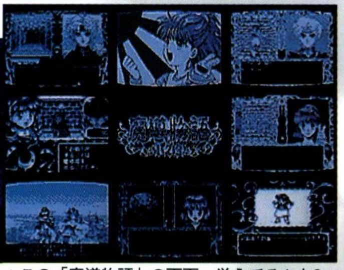
SS版「魔導物語」CM

このCMでも、まだ「魔導物語」の画面は秘密。バックに流れるかつての「魔導物語」の画面を楽しんでね。

PS版・N64版「ぷよぷよSUN」CM

新しく加わった「かちぬきぷよぷよ」と「とことんなぞぷよ」についてアルルが紹介。そこにシェゾが乱入して…。





▲この「魔導物語」の画面、覚えてるかな?

RACING



コンパイルレーシングの松戸選手が3位を獲得したときのレースを紹介。ダイジェストとはいってもたっぷり2分間はあるから、松戸選手の走りっぷりを堪能してね。

最新情報! '97全日本ロードレース選手権シリーズ第7戦で**松戸選手が2位を獲得**。やったね!


▲みんなでニッコリ記念撮影





DISC STATION

今回の次号予告は3D。ゲームの紹介も動きがよりなめらかになってとってもワクワクするぞ。本誌111ページの次号大予言と合わせて見てね。







❶はぁ、落ち葉の舞う秋なのねぇ
❷じゃーん、リッキーの取り出した本に次号予告が!
❸役目がすんだら、さっそく焼きイモなのね

＜スタジオカーバンクル発＞

ANIME

アニメは今回も３本収録。１本目は「GO! GO! IVAN」で主役を務めたイヴァン王子がアニメでも主役。２本目は幻世アニメ。スマッシュは３号連続でアニメに出演だ。３本目はアメリカのコメディードラマのような趣向になっているぞ。

第1話●貫禄

イヴァン王子を貫禄づけようとするビリーと林田。王子だったらこうじゃなくっちゃ。って、ちょっとちょっと、そんなのでいいの?



余は、ペンギン王国の王子であ〜る

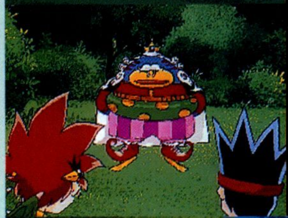


なーんか、やっぱりねぇ貫禄に欠けてるよなぁ



アレだぁ!





ふむ、満足である



3人のもとに現れたシャロン。さて、彼女が王子を見て言ったひと言は…?

第2話●クッキングDE GO!

リンシャンのお料理講座。さて、今日のお料理は? え? ね、ねずみを生きたまま!? そんなところ、放送していいの〜?



それじゃあ、まず新鮮なねずみを用意します





それを生きたまま、内臓をえぐり出し…



ピ――――



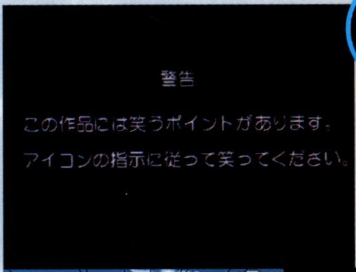
大変失礼しました 引き続きスマッシュの、「クッキングDEアンデッド」ォー



ピンチヒッターのスマッシュが紹介する今日の料理は?

第3話●アイコン

浜辺の汚さにガマンできなくなったキキーモラ。さっそくお掃除開始、と思ったら、あらら。やっぱりモップじゃねぇ〜。





注意 すけとうだらが手を上げたら笑ってください



き、キタナ〜イ!



お掃除ぃ〜、開始!



(観客)ワーハッハハハハ



こ、このままでは…どうしましたの?



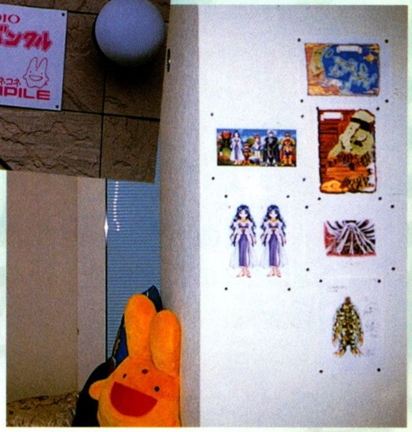
そこへウィッチが登場。ウィッチを見たキキーモラは…?



STUDIO カーバンクル

DSやゲームのアニメを制作しているスタジオカーバンクル。気になる仕事現場を（ちょこっと）取材したぞ。





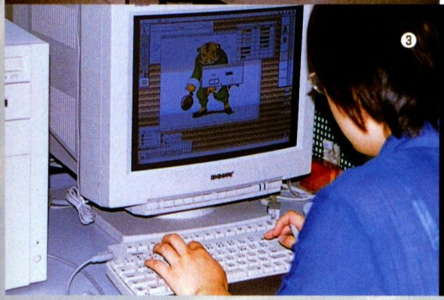
▶忙しいときの仮眠場所!? カーくんには"ぐーっ"が似合うけど……
▲どこにあるかはひみつ。ヒントは遊園地!?

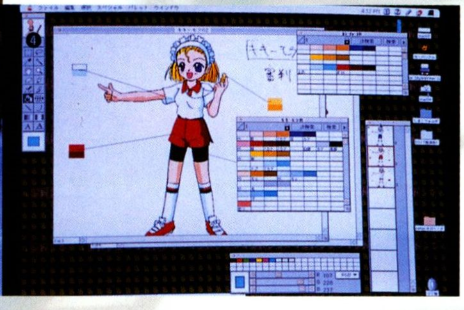
スタジオカーバンクルでは、ただ今、DS17号「幻世外伝〜謎のエロ本伝説〜(仮)」、SS版「魔導物語」のアニメを制作中。スタジオには今回の「幻世外伝」の主役、スマッシュやアターホー、「魔導」のアルルやルルーの絵コンテや設定資料がいっぱいあったぞ。あまり紹介しちゃうとせっかくの楽しみがなくなっちゃうから、今回は制作中の画面を少〜しだけお見せしよう。次号からは「アニメ大好き！」なみんなのための基礎知識＆Q&Aコーナーを開設。もちろん新作絵コンテなど、知りたい情報は満載だ。期待してくれ!!

❶スタジオ風景。総勢15人で和気あいあいとがんばっている
❷SS「魔導」の絵コンテ資料。手元を見る目はキビシイ
❸これはアターホーでは!?　色を選んでキャラ設定
❹17号のアニメに審判として登場予定のキキーモラ


❶


❷


❸



募集 アニメについて知りたいコトなんでも

カーバンクルコーナーではアニメが大好きなみんなの質問を待ってるぜ！　アニメーターになりたいってキミから、テレビアニメファンまでだれでもOK。とにかく投稿よろしく！



今号のおまけ

CD-ROMの中にある「Etc」フォルダを開くと、4つのフォルダがある。「Microsoft」には、インターネットエクスプローラーをセットアップするためのファイルが入っている。これは、今号からHTMLになった「のーコネ ハートランド」なんかを見るためのものなんだ。「Saver」にはスクリーンセーバーが、「Wallbmp」には毎度おなじみの壁紙が、そして「voice」にはなんとアルルのおたのしみボイスが入っているのだ！

1 アルルのおたのしみボイス

おたのしみボイスには2種類あって、1つ目は目覚ましに使えるもの。「おっはよー！　さあ、朝だよ」と起こしてくれるのだ。夏休みについたの寝ぼけグセもこれで直っちゃうね。2つ目は留守電に使えるもの。「はい、もしもし。ボク、アルル‥あ、じゃなくて、ぼく今留守番してるんだった」と、電話をかけてきた人がビックリするようなメッセージが入ってるよ。

2 壁紙

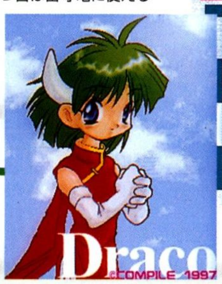
「Wallbmp」には6つのフォルダがあるけど、絵の種類は3つだけ。それぞれ「8bitカラー」と「24bitカラー」に対応しているから、どちらか選んでね。今回の壁紙は、「ドラコケンタウロス」と「ハーピー」と「フロートランドのおとぎばなし」だよ。

3 スクリーンセーバー

スクリーンセーバーはハニービーとケットシーの2種類。どちらも、ファイルを「Windows」のフォルダにコピーしてね。このスクリーンセーバーは、好きなメッセージを入れられるようになっているんだ。メッセージを入れる方法は簡単。「Saver」にある「dencall.exe」をダブルクリックすると、インストールされてタスクバーにアイコンが表示される。それをクリックすると、メッセージを簡単に変更できるようになるんだ。



◀うっとりしちゃうね



▶頬を赤らめたドラコなのだ



▲フロランキャラが大集合

▶このファイルをダブルクリックするだけでOK



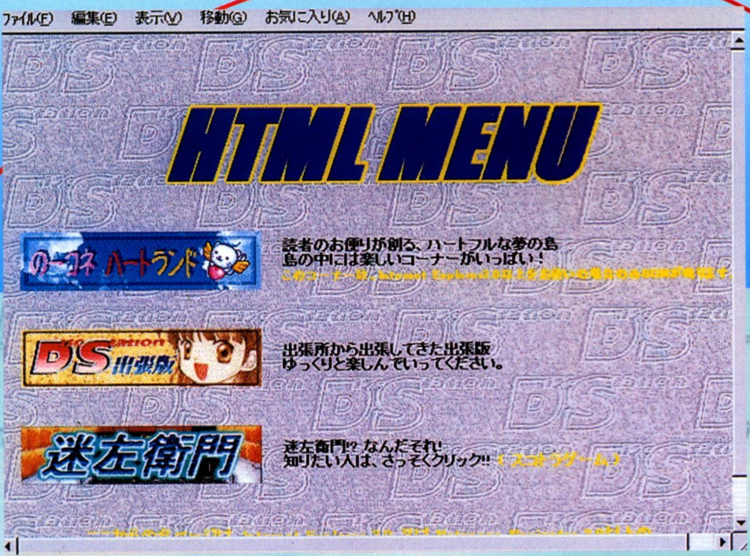
メッセージは全部で5種類入れられるよ文字の書体や大きさなんかもいろいろ変えられるんだ

より新しくなった！

HTML

ファンの人は「の一コネ ハートランドはどこいったァ!?」と泣きわめいていることでしょう。……ご安心を。ちゃ〜んとココに入ってますってば。





▲DSメインメニューから「HTML」をクリックするとこの画面に！

奥さん、よ〜くお聞きになって！
今回から「の一コネ ハートランド」が
HTMLになったわよ!!



◀HTMLメニューから「の一コネ ハートランド」をクリック……。するとおなじみ、夢の島が出現。フィールド上の建物をクリックすると、それぞれのコーナーへ。また、この画面を終了するには、右上のドアのアイコンをクリックしてね

<の一コネ ハートランド>
- ●MSBT
- ●それいけ! フキダシくん
- ●Dragoon Colosseum
- ●オレたち の一コネ☆バスターズ
- ●DSバザール
- ●DSイチ押しソフトJJ
- ●ももも通販
- ●編集後記

基◆本◆操◆作

HTMLメニューの操作は、マウス、キーボードの両方に対応しています。下の表の操作方法にしたがい、進めてください。

終了するときは、ウィンドウ右上の ☒ をクリックするか、「ファイル(F)ー閉じる(C)」を選んでください。

ゲーム画面	Mouse	Keyboard
アイコンの実行 キー入力待ちの解除	左クリック	スペース / ↵
ウエイト・スキップ	右クリック	SHIFT

全国7,000万人のコンパイルファン諸君！ キミたちのおたよりをもとにつくられる夢の島「の一コネ ハートランド」が、今号からHTMLの中にお引っ越ししたわよ。DSメインメニューからHTMLのアイコンをクリックすると「の一コネ ハートランド」「DS出張版」「迷佐衛門」の3つのメニューアイコンが出てきたでしょ。あとはいろんなところをクリックして遊んでね。

……え？ コーナー中の画面表示が乱れた？ 今まで鳴っていた音楽が鳴らなくなっちゃった？ あらあら。それじゃあ、そんなときはね、「インターネットエクスプローラ」ならツールバーの「更新」を、「ネットスケープナビゲーター」なら同じくツールバーの「再読込」をクリックしてみてちょうだい。そうすれば元にもどるわよ。このコーナーでは、HTMLの3つのメニューについて、それぞれ紹介していくわ。「の一コネ ハートランド」がお引っ越しして、内容がさらに濃くなったHTMLをぞんぶんに楽しんでちょうだい。それじゃあ、いくわよー！

のーコネ☆ハートランド

好評の「MSBT」「Dragoon Colosseum」「DSイチ押しソフトJJ」は、前号にも増して白熱の装い。また「それいけ！ フキダシくん」「オレたち のーコネ☆バスターズ！」など、おなじみコーナーも大爆裂ってカンジ。お引っ越し祝いのお祭り騒ぎよ、この島は。

MSBT


▲メニューは4つ。戦績を見たいときは「MSBT結果」をクリック

ユーザーどうしのロボットが、強さを競い合う会場が、この「MSBT」。6回目を数える今大会の参加ロボット数は、199機。この大勢のロボットによる優勝決定戦、3位決定戦の模様をはじめ、参加者全員のリストが収められているわよ。新たにエントリーを希望するヒトは、メニューの参加要項をクリックしてみて。

それいけ！ フキダシくん



▲今号のオリジナルコースのお題は上級者向け

お題のマンガに、タイトルをつけるのはキミ。さらに、セリフを考えるのもキミ。そして、完成された1コママンガを作りましょ。前回のお題に対して投稿された作品の数々がズラリと掲載。さて、今号のお題は……。

オレたち のーコネ☆バスターズ



DSやコンパイルのゲームに関する質問にお答えするのがこのコーナー。素朴な疑問やカルトな質問まで、担当者たちが応対してくれるわよ。

▶各ハガキの部分をクリックしてみましょう

ももも通販

おウチにいながら、ぷよまん本舗で扱っているグッズが買えちゃうわよ。商品のカタログは写真入りで掲載。申し込み方法もイラストつきでバッチリ。

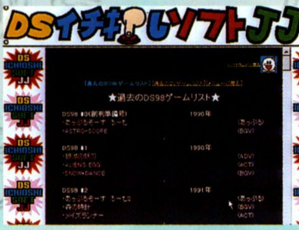
編集後記

DSってどんなスタッフがつくってるの？ 総勢80名以上のスタッフたちの声が聞きたくない?? ぜひ、左側のウインドウにずらりと並ぶアイコンをクリックしてみて。

※「秘密廃墟通信」は諸般の事情により中止となりました。ゴメンナサイ！

DSイチ押しソフトJJ

キミたちが選ぶDSイチ押しソフトを紹介してちょうだい。ココでは、過去のDSタイトルがジャンル別にわけられ、そのゲームに対する、キミたちの熱い思い入れがドシドシ寄せられている。必見よ。

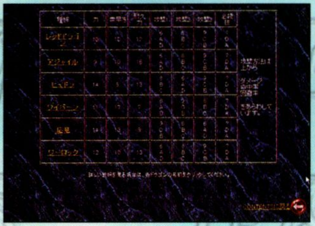


◀「過去のゲームリスト」で年代別のDSタイトルをチェック可能

注意：ベストイチ押しゲームを遊ぶ時は「Heart」フォルダ内の「Kichida」フォルダをハードディスクかフロッピーディスクにコピーしてね（詳しくは「Kichida」フォルダ内のManual.txt参照）。また、データをセーブしたい場合は、コピーした後に各フォルダ内の「Kichi.sav」と「Kichi2.sav」のプロパティを表示させて、それぞれのプロパティで「読み取り専用」のチェックマークをはずしてくださいね。

Dragoon Colosseum

竜騎士たちのトーナメント戦が行われるのがココ。用意されている6種類のドラゴンから好きなタイプを選び、トレーニング方法や戦略などをチョイス。それらをハガキか封書で投稿すれば、キミもエントリーできるわよ。予選→本選→決勝トーナメントと進むこの大会。ドラゴンの戦いぶりを左右し、さらに最強の竜騎士の座をつかむのは、キミの知恵しだいってヤツね。


◀「ドラゴン紹介」でドラゴンの特徴を知ることができる

DSバザール

今回からDSメニューに収録されている「Pa☆パ☆ぱずる たぬキッズ」と「大海鮮 In Bazaar」の遊び方マニュアルを収録。また、おたよりコーナーでは、14号のスコアトライアルの結果ほか、募集要項などもくわしく掲載されてるから見てね。







▲ミニゲームをプレイする前には目を通しておきたいね

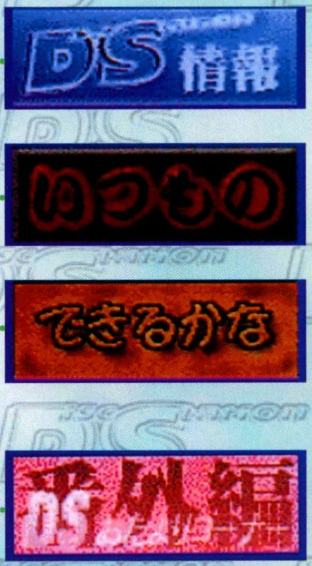
DS出張版

Disc Station 出張版

コンパイルのホームページ（http://www.compile.co.jp/game/ds/）にある「DS出張所」を擬似体験するのが、この「DS出張版」なのよ。インターネットに接続できないヒトも、このコーナーにハガキで投稿できるようなしくみ。大きく４つに分けられたメニューは、さらに枝わかれしていくから、迷子にならないようにね。



▲DS出張版メインメニュー。コンパイルホームページのアドレスも掲載されている



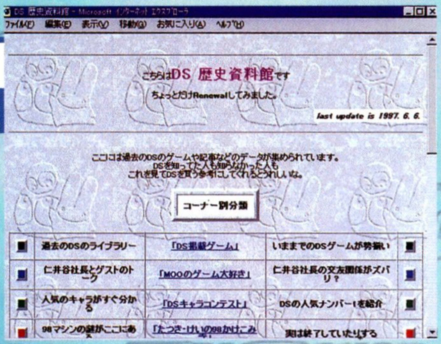
DS情報
- DS歴史歴史資料館

いつもの
- いんたーねっと分岐４コマ
- Disc Station Museum

できるかな
- シェゾ様ファンクラブ！
- ポエムで世露死苦！
- 風雲！ おすもう地獄!!
- こちら亀有区葛飾公園前工事中

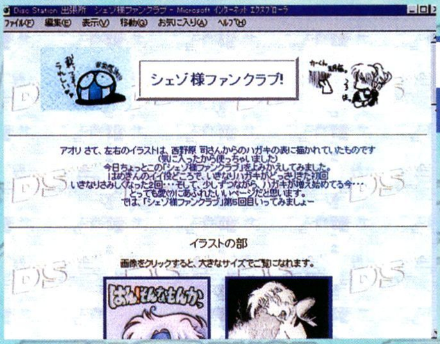
番外編
- おたよりピンポイント！
- イラストピンポイント！
- アンケートピンポイント！
- CGピンポイント！
- ピンポイントSPECIAL！

DS 歴史資料館



過去のDSの記事のデータベースコーナーよ。掲載されたゲームリストほか「MOOのゲーム大好き」「DSキャラコンテスト」などがチェックできるわよ。

シェゾ様ファンクラブ



シェゾファンのためのコーナーよ。今回もその思いをつのったハガキイラストやCG、おたよりがいっぱい寄せられているわ。

いんたーねっと 分岐４コマ



「舌切り雀」ほか４作品を掲載。紙芝居風に進んでいくマンガだけど、ときおりコマンド選択部分あり。その選択により、物語は意外な（？）方向へ……。

ピンポイント SPECIAL!

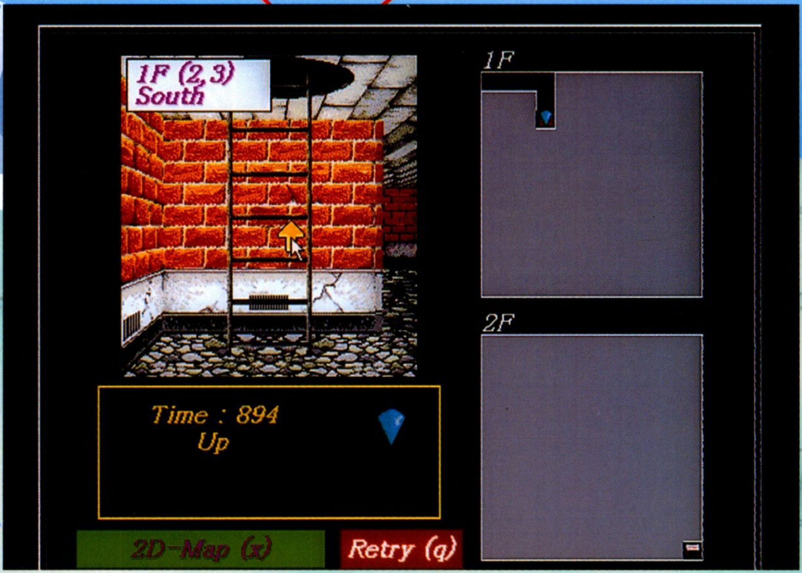


今回は「突発企画！ リンシャンピンポイント!!」の特集。リンシャンのイラストだけを展示しているのよ。次はどんな企画が用意されているか乞うご期待ね。

迷左衛門

迷左衛門

この「迷左衛門」は、スコアトライアル型の3D迷路。999秒以内に出口を見つけ、脱出するのがまず第一の目的だけど、ダンジョン内に散らばっている宝石をより多くゲットしてゴールすると、さらに高得点が得られるわよ。脱出のヒントとして、2Dマップを見ることが可能。ただしそのぶん、残り時間が早く減るので要注意ね。操作方法を覚えて、Let's try！



◀2Dマップを開くとタイム表示のウインドウが黄色になり、残り時間が……

基◆本◆操◆作

ゲーム画面	Mouse	Keyboard
前進	画面中央を左クリック	8 ↑
左を向く	画面左側を左クリック	4 ←
右を向く	画面右側を左クリック	6 →
後ろを向く	画面中央の下側を左クリック	2 ↓
宝石を取る、はしごを登る	画面中央を右クリック	5 Z (スペース)
2Dマップを表示する	2D-MAPボタンを左クリック	0 X
スタートからやり直す	Retryボタンを左クリック	Q

2Dマップのマークの説明

(青い菱形)	現在地と向いている方向
(はしご)	はしごの位置
(出口)	出口（ゴール）
(黄色い丸)	宝石のある場所



▲移動に時間がかかる場合、いったんDSメニューを終了させて、HTMLフォルダの「INDEX.HTM」をクリックして実行してみてね

PRESENT

プレゼントのお知らせ

見事、脱出に成功したら、

郵便番号、住所、氏名、そして、ゴールしたときに表示される**スコア**と**パスワード**をハガキに書いて、下のあて先まで送ってね。優秀者には、豪華景品を用意しているわ。ご応募待ってま～す。

〒732　広島市南区稲荷町2-16
広島稲荷町第一生命ビルディング
（株）コンパイル・DS部
16号「迷左衛門」係

締め切りは97年10月31日（消印有効）ですよ！

いくぜ!! DSやりこみ隊



今回から始まったこのコーナー。前号のＤＳ（今回だったら15号ね）に掲載されたゲームの攻略法や裏技なんかを紹介していくページなんだ。先に進めなくて困ってる人も、すでに攻略してしまった人も、これを読めばまたゲームをやりたくなるはず。





◆フロートランドのおとぎばなし

前号で人気ナンバー１だったフロラン。ボードゲームなので、友達とワイワイ遊んだ人も多いんじゃないかな?

裏技　チャッピー、ごめんよ…

このゲームの最初のイベントは、ステージ１にいる沼いるかのチャッピーに頼まれるおつかい。チャッピーのおつかいを引き受けてコインカードをもらったあと、おつかいを完了させずにゲームを進行すると、エンディングにチャッピーが出るぞ。



◀ずっと寝ないで待ってたのね……

裏技　えっ?　セ、セーラーダブーン!?

なにやら怪しげな魔人ダブーンカード。「基礎体力に自信を持ちたい!」を選んで全部ヒーリングカードになっちゃった、なんて人も多いんじゃないかな?　「俺のソニックブームカードを返せぇぇ!」と恨めしくなるダブーンだけど、実はかわいい一面もあったりするのだ。

「パーティーモード」で、魔人ダブーンカードを使い「愛の言葉をささやいて」を選ぼう。なんと「セーラーダブーン」が現れるのだ!　あのたくましい体でセーラー服を着ちゃうんだぞ。たまにしか現われないから、何回も魔人ダブーンカードを使ってみよう。





◀顔を赤らめちゃって、女子高生になりきってるよね。

その他　クレジットも楽しいぞ!

フロランのタイトル画面が出る前にCOMPILEクレジットが出る。はじめはもちろんカーくんがいるんだけど、２回目以降はフロランのキャラが登場して、いろんなアクションをしてくれるんだ。ひよこやピコピコなんかが出てきて、「キャー!　きゃわいい～ん」って感じ。

２回目以降のクレジットを見るには、フロランのタイトル画面をジーッと眺めること約１分半。２回目のクレジットがしばらく表示されて、再びタイトル画面に。

クレジットの種類は６種類。フロランファンは、絶対見逃せないね。

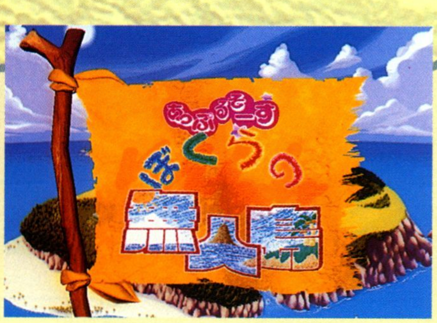


▲「の～みそコネコネ」の文字を順番に投げた後に投げる物は…



▶ひよこの数はいろいろあるぞ





◀今回のキャラコンで、4人中一番人気が高かったのがベヴァリーだ。

◆あっぷるそーす ぼくらの無人島

自分たちだけの無人島って、だれでも一度はあこがれるんじゃないかな。夏の暑い日に、浜辺や海底を探索するこのゲームは、涼しげでよかったよね。

攻略 このアイテムがなけりゃ、始まらない

このゲームは、とりあえず画面のいろんなところをクリックしていけば話は進むんだよね。でも、アイテムを見つけないと先に進めないことがあるから、アイテムのありかを知ることが、このゲームの攻略法なんだ。というわけで、アイテムの入手法を教えちゃうぞ。



■石斧
海岸で落ちている石か棒をクリック



■水筒
洞窟で落ちている水筒をクリック



■オカリナ
森でベヴァリーを助け出した後にサルをクリック




■ダイナマイト・船長室の鍵
洞窟で右の壁を4人がクリック。骸骨が出たら骸骨をクリック

攻略 間違い探しの正解を大公開!

海賊船で課せられる間違い探し。探すのは5つでいいのに、これがなかなか難しいんだよね。で、正解の絵を大公開! これでサクサク進めるぞ。「こんなもの見ないで自力で探してやるもんね」って人は隠しちゃってね。



◆大海鮮

撃って撃って撃ちまくれぇ!の大海鮮。クリックのしまくりで、「うおぉぉぉ! 腕がつるうぅぅぅ!」と叫ぶ声があちこちで聞かれた危険なゲーム（ウソ）。高得点をあげるための技を紹介だぁ!



攻略 ボス戦に勝つための三カ条

●その一、ボス戦の前に出てくる体力回復アイテムを必ず取るべし



●その二、ボス戦ではバーサクを発動させるべし



▲バーサクモードは楽チンだね



◀核ミサイルの爆発に敵を巻き込むのだ

●その三、ラストボス「ニューリッチ」との対戦では、核ミサイルを撃った瞬間に破壊すべし

裏技 最強の大砲連射!

撃っても撃っても敵は増えていくばかり。いくら連射しても敵の数には追いつけないよぉー、っていうときには、ガトリングガンを選択して大砲を撃ってみよう。あ～ら不思議。いつもより速く大砲を連射できるぞ。



攻略 ステージ5ではかく戦うべし

ステージ5では、小さな敵の大砲をこちらの大砲で狙い、その他の敵(ハンググライダー・戦車)はホーミングミサイルでやっつけるとクリアしやすいぞ。



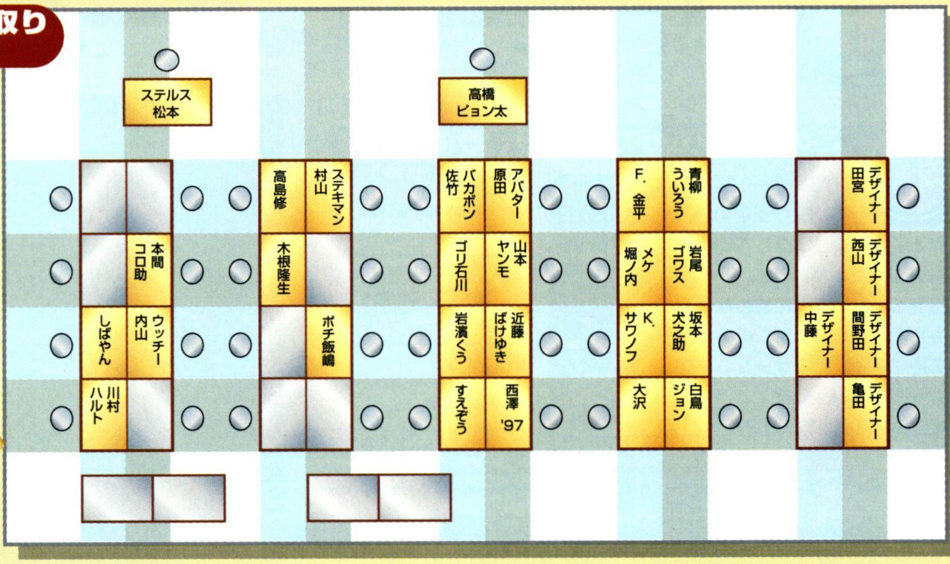


◆俺とログイン

シューティングや間違い探しなど、いろんなミニゲームが楽しめるこのゲーム。みんなはどんな評価をもらったかな？　このゲームには、実はエンディングが8種類あるのだ。編集部内の評価によって違うから、全種類を見るのは難しいぞ。

攻略 座席表で電話の取り次ぎも完璧だぁ！

「誰がどこにいるのかわからないよー」と嘆いていた人が多いのでは？　そんなイライラを解消！　この座席表を見て慎重に取り次ごう。
取り次ぎに多少時間がかかっても大丈夫。あせって間違えると評価に響くぞ。





攻略 これでデスクのチェックもOKだ！

原稿執筆を頼まれたときのミニゲームがシューティングだ。このシューティングにもちょっとした小技がある。これを知っていれば、デスクチェックもすんなりクリアできちゃうぞ。

1 デスクのOKが出る点数は？

デスクのOKが出るかダメかは、点数によって決まる。始めに何点とればいいのかを頭に入れ、シューティングに挑もう。

OK	$\frac{スコア}{担当ページ}$	≧1500
リテイク	$\frac{スコア}{担当ページ}$	≧ 800
NG	$\frac{スコア}{担当ページ}$	＜ 800

2 時間を気にせずガンガンいこう

残り時間が気になって攻撃することに集中できない、なんて人は心配ご無用。敵を攻撃している間は、残り時間は減らないのだ。つまり、ガンガン攻撃すればするほど、時間の減りも少ないってわけ。ね、これで安心して攻撃できるでしょ？

3 リテイクの場合は、このアイテムを取れ

点数が1,500点未満でも、シューティング中にアイテムをたくさん取っているとデスクチェックが通りやすくなるのだ。有効なアイテムはデスクによって違うから、同じ色のアイテムをたくさんGETしよう！



▶とにかく敵をガンガンやっつけろ！

青…青柳ういろう
赤…アバター原田
緑…ステキマン村山

DSやりこみ隊員 大・大募集!!

このコーナーでは、やりこみ隊員を募集するよ。隊員になる条件はただ1つ。ネタを送るだけだ。

で、具体的には何をすればいいのかっていうと、前号のゲームをやりこんで、**「こんな裏技（もの）を発見した!」**とか**「こんな最短ルートがある!」**とか**「こんな高得点を出した!」**なんていうネタを見つけて、**ハガキまたは手紙に書いて送ってちょーだい。**そのとき、どういう手順でやると見られるのか、ということを詳しく書いてよね。高得点自慢の場合は、画面の写真を送ってくれないと紹介できないぞ。

今回ネタを募集するのは、「Geo-Conflict3～Hell's Gate Crusaders～」「魔導物語～魔導師の塔～」「GO! GO! IVAN」「あっぷるそーすアングラー」の4ゲーム。

ネタが採用になったあかつきには、隊員として認定し、隊員しか手に入らない超プレミアムグッズをプレゼントしちゃいます。ガシガシ遊んで、どんどんハガキを送ってね。隊員第1号に輝くのはだれだ!?

さあ、今すぐゲーム開始だ!

〒732 広島市南区稲荷町2-16
広島稲荷町第一生命ビル
(株) コンパイル　DS部
「いくぜ!　DSやりこみ隊」係

締切は97年10月13日必着。
※応募されたハガキや写真は返却できません。

COMPILE STREET
コンパイル横丁



コンパイル 新作情報

コンパイル直送の情報満載!!
今回もビッグニュースの嵐、嵐!!「SS版魔導物語」の続報から期待の新作「わくぷよ」まで、気になるゲーム情報を満載だ！

- ●セガサターン版 魔導物語
- ●i miss you.
- ●わくわくぷよぷよダンジョン
- ●ぷよぷよSUN64＆ぷよぷよSUN決定盤

魔導物語

★魔導物語
RPG
SS今冬発売予定
5,800円（予価）

みなさんお待ちかねの「SS魔導」新着情報。新コスチュームは大好評で、全日本魔導化計画は順調に進行中!?

ゲームの主人公がアルル、ルルー、シェゾで、パーティープレイができちゃうってことはもう知ってるよね。前回に引き続き勇者ラグナス、魔法使いウイッチ、ルルーの従者・ミノタウロス、そして魔導世界の支配者（？）サタンの新コスチュームを公開。「ぷよぷよSUN」のキャラと比べてもらえばわかるけど、みんなとってもかっこいい！『こんなサタンさまなら口説かれたい』なんて女の子もいるかもね。

今回は気になるオープニングストーリーだって教えちゃうぞ。「発売日まで待てないよ～」というキミのために、次号は発売直前の大特集！ ゲームのストーリーや新キャラの紹介などなんでも教えちゃうのでお楽しみに!!



ウイッチ
かわいいウイッチからちょっとお姉さんっぽいウイッチに大変身！ 帽子も女の子っぽく変わったよ。ぐーんと大人っぽくなった彼女にドキドキしちゃうね。後ろ姿もキュート♥





ミノタウロス
化け物だった（え？ 今も化け物だって!?）彼もちょっぴりチェンジ！ よりワイルドな体型になっている。筋肉マッチョがお好みの人にオススメ（？）。言動は相変わらずだけどね



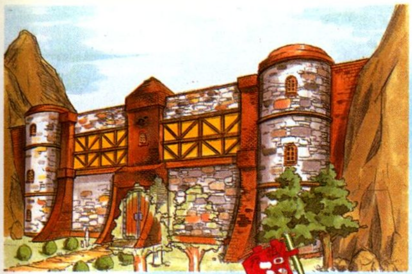


サタンさま
「ふっふっふ……」という言葉がますます似合うようになったサタンさま。キザなセリフも決まりそうだね。アルルがほれちゃったらどうしよう～なんてことはやっぱりないか……



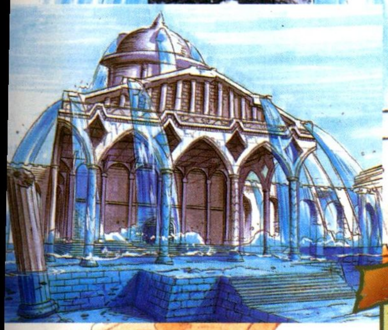


勇者ラグナス
上のラグナスはまるで別人。ラグナスっていえば「かわいい」ってイメージだったけど、りりしい彼もなかなかグッド。鎧も複雑になって、好青年に生まれ変わりました

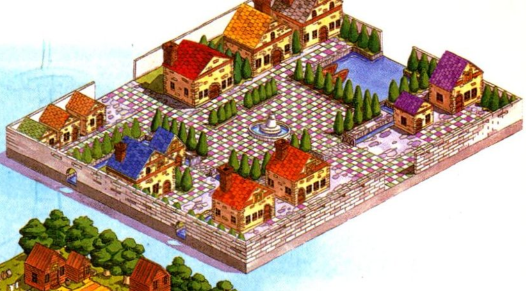




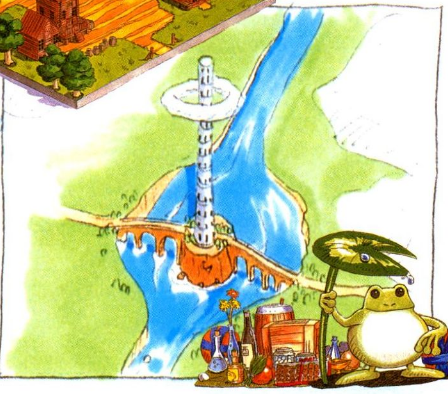












オープニングストーリー

これは我々の世界に似ているようで、少しヘンテコな魔導世界のお話です……

『アルル・ナジャ』は一人前の魔導師になることを夢見る16歳。幼い頃から明るく元気いっぱいの女の子です。

お母さんから夕飯のカレーの材料のお使いを頼まれたアルルは、『マウスの村』までお買い物に出かけました。買う物は、ジャガイモ、お肉、そしてお皿。マウスの村の人たちはみんなアルルと顔なじみ。八百屋、お肉屋、雑貨屋を回って、買い物をすませて家に戻ったアルルは、一通の封筒を受け取ります。それは数ヶ月前にアルルが願書を提出した、魔導学校からのものでした。

ドキドキしながら封を開けたアルルは、そこに簡単な地図と手紙を見つけます。手紙は入学申込書があるだけの、とっても簡単なものでした。でも、同封されていた地図を見れば目的地ははるか遠く、入学式の日までにたどり着けるかどうかさえもわかりませんでした。

「とにかく、行ってみなくちゃわかんないよね。お母さん…ボク…、明日出発しますっ！」

晩ごはんを食べながら、アルルが旅立つ決心を固めていたその時です。マウスの村の人が、家にたずねてきました。郵便配達からアルルの入学の話を聞いた村長が出発パーティーを開くから、今夜ぜひ来てほしいとのことでした。

突然のことでアルルは少し驚きましたが、村長さんのパーティに出席して、その足で魔導学校に出発することにしました。

「せいいっぱいがんばってらっしゃい。悔いは残さないようにね」

母親のやさしい声と、ポンと背中を押された手のぬくもりに、ちょっぴり切なくなりましたが、

「行ってきますっ！」

鼻のあたまがツンとなるのをなんとかこらえたアルルは、『マウスの村』に向かったのです。

アルルを送り出す宴は夜遅くまで続けられ、いつの間にかウトウトしてしまったようです。

やがて目を覚ましたアルルは自分が何か大事なことを忘れているような気がしてなりません。

「うーん。そうだ、関所があったんだ。あそこは村長さんのハンコがなきゃ通れないんだった」

ところがどこにも村長の姿はありません。周りの人たちに聞こうとしても、みんな酔いつぶれていて、頼りになりません。仕方なく村長探索をはじめたアルルはやがて薄暗い屋敷の部屋の1つに明かりが灯っているのに気づきます。

「あれぇ!?　ここだけなんで明るいんだろ？」

不思議に思ったアルルが扉を開けると、そこには部屋一面を覆いつくさんばかりの趣味の悪い女性用衣類の数々……。

「みなが酔いつぶれている時でもないかぎり、こんなことはできないからな……。うふぅ～ん、きれいよ…ア・タ・シ♥」

そうです。村長は「じょそうまにあ」だったのです。急いで部屋を離れるアルルでしたが……

「みぃ～たぁ～なぁ～」

振り返ると、そこには酔いからさめた村長の姿がっ！

「ボ、ボク、なにも見てませ～んっ！」

血相を変えて追いかけてくる村長のかたわらをすり抜け、脱兎のごとく駆け出したアルルのすることは、ただひとつ。朝が訪れる前に村を立ち去ることしかありませんでした。一人前の魔導師になるまでは、そして、村長の怒りが治まるまでは、もう村には戻れません。

ちょっとヘンな出発となってしまいましたが、見知らぬ世界への不安よりもドキドキ・ワクワクといった期待のほうがはるかに多いアルルは、魔導学校へと元気に駆け出していくのでした。

さあ！ 冒険の旅のはじまりですっ！



i miss you.

音楽とゲームと雑誌がひとつになった！　初のDS別冊はミュージシャン田中勝己の魅力がいっぱいのミュージックゲームマガジン。発売迫る!!

★DS別冊 i miss you.
音楽＋ゲーム＋雑誌
SS版 9月末発売予定
PS版 今秋発売予定
1,980円(税込)

ぷよぷよシリーズのＣＦソングなどでおなじみの、肉体派ミュージシャン田中勝己。ラジオ番組（電脳玉手箱〜田中勝己のゲームバスターズ、以下電玉）のパーソナリティとしても活躍している彼の魅力がたっぷりつまったＤＳ別冊がいよいよ秋に発売される。タイトルは彼の新曲と同じく「i miss you.」。コンパイルがおくる音楽＋ゲーム＋雑誌のまったく新しいメディアだ。

CD-ROMのメインメニューは３Ｄポリゴンで表現されたミュージックスタジオで、あっぷるそーす風に遊ぶ「ミキシングルーム」。音楽ゲームでは神経衰弱やもぐらたたき（対戦プレイも可能）を楽しむことができる。そのほかタイでロケをしたプロモーションビデオの映像や「i miss you.」のフルバージョンとカラオケバージョンも収録してるよ。

雑誌ではビッグアーティストとの対談のほか、ミュージシャン田中勝己の全貌にせまった企画が目白押し。



▲プロモーションビデオの１コマ。オリエンタルでエキゾチックな映像を収録。



◀田中勝己の敵役として登場する超美人女優ジェーンさんに思わずドキリ!?



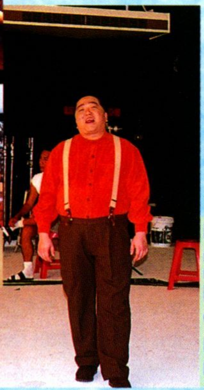


▲和気あいあいのムードで撮影は快調に進行！　有名なアクション映画に多数出演しているスタッフとのショット。





▲ミキシングルームではいろんな発見があるよ。
▶もぐらたたきの主人公（？）はもちろんサムライモール氏。







超ブレイクしているパラドル、篠原ともえが電玉収録スタジオに乱入！というハプニングも……。

たった1,980円でこんなにいろんなことが楽しめちゃうなんて、絶対お買い得。発売日はコンビニ、書店、ゲームショップへGO！

PROFILE
田中勝己 プロフィール
名前　田中勝己　タナカカツミ（本名と同じ）
生年月日　1968年8月16日　29歳
TFM「電脳玉手箱〜田中勝己のゲームバスターズ」メインパーソナリティ13局ネット毎週日曜日深夜24時放送中。

電脳玉手箱
Den-Know Tamatebako
田中勝己のゲームバスターズ
Tanaka's GAME BUSTERS!!

“ゲームとゲームミュージックが好きな人たち。そして、正義と本音を愛する人たちに送る30分！”
電脳玉手箱、通称「電玉」
パーソナリティー：田中勝己

下記のそれぞれの地区／放送局で毎週日曜24:00〜24:30絶賛放送中!!

電玉へのお便り＆リクエストのあて先
〒102-80　TOKYO-FM
「電脳玉手箱〜田中勝己のゲームバスターズ」係

地区	放送局	地区	放送局
北海道	AIR-G	静岡	K-MIX
青森	FM青森	愛知	FM-AICHI
宮城	FM仙台	大阪	FM大阪
新潟	FM新潟	広島	FM広島
富山	FMとやま	福岡	FM福岡
東京	TOKYO-FM	熊本	FM中九州
		沖縄	FM沖縄

Discography

CD







VIDEO







<CD>●ばよえ〜ん!!ザ・メガトラックス・オブぷよぷよCD：1994年NECアベニューより発売2,800円（税込）
●大打撃：1994年コンパイルより発1,500円（税込）
●ずっと／そばに／いるよ：セガサターン「ぷよぷよ通」TV/CFソング1995年NECアベニューより発売1,200円（税込）
●灼熱のファイヤーダンス：ばよえ〜んツアー'95キャンペーンソング1995年NECアベニューより発売1,200円（税込）
●RITZ〜顔を上げて歩こう：スーパーファミコン「す〜ぱ〜ぷよぷよ通」TV／CFソング1996年SonyRecordsより発売1,000円（税込）

<VIDEO>●ぷよぷよワールドツアー田中勝己ライヴ・イン・ジャパン：1995年コンパイルより発売3,980円（税込）
●田中勝己＋BONGO five LIVE at HIROSHIMA CASTLE：1995年コンパイルより発売3,980円（税込）
●田中勝己＋BONGO fiveボンゴ５の万国博覧会：1996年コンパイルより発売3,980円（税込）

わくわくぷよぷよダンジョン

★わくわくぷよぷよダンジョン
アドベンチャーRPG
SS　来春発売予定
価格未定

「ぷよぷよ」ファンのみんなの夢が形になった！とびきり楽しいアトラクションが満載のダンジョンRPG、開発好調!!

「ぷよぷよ」のテーマパークがキミの家に来春オープン!?

「わくわくぷよぷよダンジョン」は楽しくて不思議な遊園地が舞台のアドベンチャーRPGなんだ。わくわく&ドキドキがぎっしり詰まったアトラクションがみんなを待っているよ!

主人公は「SS魔導」と同じく魔法のアルル、鉄拳のルルー、そして魔法も剣も使える剣士シェゾ。タイプの異なる3人が選べるので3倍ゲームが楽しめるぞ。入るたびにダンジョンのマップが変わるので、あきずに何度でも遊べるのもいいね。

今回はアトラクションのイメージイラストを大公開。美しいテーマパークには「ぷよぷよダンジョン」のほかにも「スターライトステージ」「ファイヤーマウンテン」など興味深い名前のアトラクションがいっぱい。次号では詳しいゲーム内容を紹介するので、楽しみに待っててね。



▼テーマパークの全景図。ここからキミが行きたいアトラクションを選ぼう



Water Paradise
水がテーマのアトラクション。とっても涼しそうだね



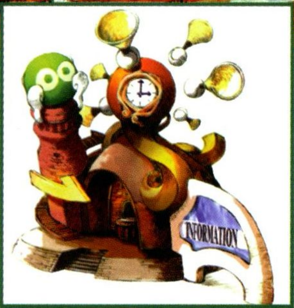
Horror House
遊園地につきもののお化け屋敷かな？　行きはよいよい、帰りはコワイ……



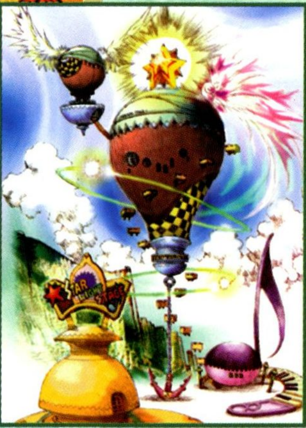
Wonder Jungle
不思議な世界への入り口。キミを待ち受けるものは……？



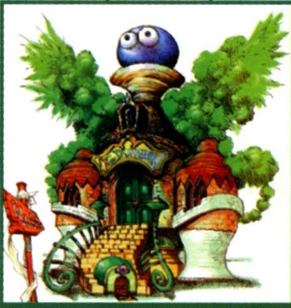
Fire Mountain
火事場の大騒ぎアトラクションと見た！　中ではきっとファイヤーダンス（笑）



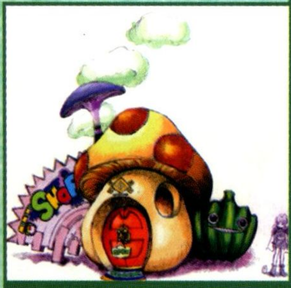
Information
迷子になったらここへおいで。いろんな情報が手に入るから



Starlight Stage
光と音が美しい舞台（ステージ）。夢のような一瞬が過ごせるかも？



Puyo Puyo Dungeon
メインのアトラクションだね、きっと



Shop
「お店」というからには冒険のための必需品を売ってるはず



ぷよぷよSUN

発売予定 10月末

ぷよぷよSUN 64 & ぷよぷよSUN決定盤

発売予定 11月中旬～末

想い出の夏が終わっても…… 僕たちには がある!!



▲アルルとカーくんの楽しい休日



▲小麦色に日焼けした素肌がまぶしい（?）サタンさま

新キャラ太陽ぷよの登場で、初心者でも豪快なプレイが可能になった「ぷよぷよSUN」がいよいよNINTENDO64＆プレイステーションで発売！　難易度によってドラコケンタウロス・アルル・シェゾと、違う主人公キャラを選べたり、連鎖時にアニメーションが挿入されるのはもちろん、セガサターン版にはなかった「かちぬきぷよぷよ」「とことんなぞぷよ」が新登場。合い言葉は「いち、にっ、ぷよSUN！」

かちぬきぷよぷよ



▲これが「かちぬきぷよぷよ」。コンピュータがトーナメントを組んでくれるのだ

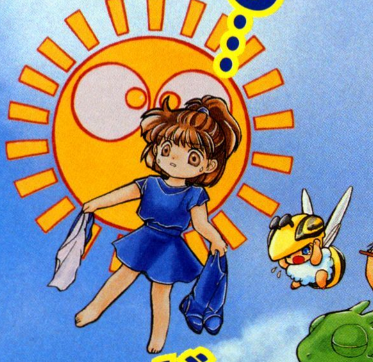
最大16人が参加でき、家庭でもぷよ大会の雰囲気が楽しめる「勝ち抜き戦」モード。もちろん自分の好きなキャラが選べるし、一人でも遊べるよ。友達を呼んで自宅でぷよ大会を開いてみよう。

とことんなぞぷよ



▲「とことんなぞぷよ」。これだけで1本にしてもいいくらいのとってもぜいたくなモード

「とことんぷよぷよ」と「なぞぷよ」を合わせたようなモードがこれ。ヒント機能を満載した初心者向けの練習モード、プレイヤーのレベルに応じて変化する難易度で実戦的な練習ができる実戦モード、相手より先に問題を解き、そのポイントを競う対戦モードがあるぞ。「ぷよぷよ」の特訓に最適だね。





▲「ぷよぷよSUN決定盤」のゲーム画面





◀▼発売日を首を長くして待っててね





▲ちょっぴりセクシーなドラコ

連鎖ボイス

声優オーディションに見事合格したルルー（浅葱のあさん）、インキュバス（小竜さん）、スケルトンーT（藤田圭宣さん）が初登場！　もちろん好評の漫才デモも健在。

※N64版の漫才デモはしゃべりません

かゆいところにきっと手が届く……ぷよの色味調整など、ほしかったあの機能がきっとある！　秋に発売される2つの「ぷよぷよSUN」をよろしく!!





◀「ぷよぷよSUN 64」のゲーム画面。セガサターン版との違いがわかるかな？

コンパイル通信

ばよえ〜んが終わり、いよいよ秋到来！ WORLD PC EXPO97に出展、シルバー大会、ぷよまん本舗博多えきちか店オープン、など９月はイベントが盛りだくさん。今号も心して読むべし!!

お題目

- ●ばよえ〜んツアー '97レポート
- ●北出マン直撃インタビュー
- ●コンパイルレーシング
- ●イベントいんふぉめーしょん
- ●月刊 コンパイルクラブ（CSAコンパイル支援隊）

AJPA主催イベント



夏といえば、ばよえ〜んツアー。

今年もぷよ名人を目指して各地で大連鎖の嵐が吹き荒れた。日韓25ヶ所で開催されたツアーの前半戦（7月20〜29日）をリポート。DS取材班が同行した海外初のソウル大会もドドーンと紹介しちゃうぞ。各大会の団体戦の勝利チームやマスター名などは次号に掲載するね。

COMPILE GAME LIVE 1997 ばよえ〜んツアー 7.20〜9.7 夏の魔導物語

ばよえ〜んツアー

さて、**ツアー初日（7月20日）**は沖縄（那覇市民体育館）と旭川（地場産業振興センター）。１ヶ月半におよぶ日本縦断ばよえ〜んツアーがいよいよ開始！　まずは初日を成功させたい！……スタッフの思いが通じたのか、今回初開催の沖縄大会には予想を上回る約700名が入場。ぷよまん本舗には買い物客が殺到し、一般大会マスターと田中名人とのエキシビションマッチでは拳を握る手が熱くなった。一方、旭川の入場者数は約1,300。昨年の２倍近い人数だ。DSコーナーの「ボンバースルーGOGO!」も人気は上々。よかった〜。初日は無事終了。

22日は鹿児島（鴨池ドーム）大会。



◀家でDSできないみんなのためのDSコーナー（旭川大会）

ラジオコンパイルで大人気の北出マンのライヴ&初お目見えのばよえ〜んスロットで盛り上がった。魔導コミケも大繁盛。入場者は約800人。去年より増えてるね。感謝!!

24日は熊本（流通情報会館）と釧路（国際交流センター）で開催。今回初の釧路では、公式ぷよ通大会と公認ぷよSUN大会が人気。大会参加者はちょっと少なかったけど、あちこちで「ばよえ〜ん」が聞こえてたみたい。また、700人以上が入場した熊本ではぷよしょっとに長蛇の列。ふだんは広島のぷよまん本舗でしか写すことができないもんね。新フレーム（次号で紹介!?）を試して満足してもらえたかな？

26日は札幌（アクセスサッポロ）大会。７月中のツアーで最大の人出（約2,300人）だけあって会場は熱気でムンムン。札幌のマスター大河内崇嗣クンはスゴ腕のぷよラー。田中名人とのエキシビションマッチは見ものだったよ。発売間もない「ぷよりん」も好評。超かわいいでしょ。

27日は長崎（日通展示場）で開催。今回初なのに約700人もの入場。



▲ぷよしょっとはどこでも大人気！（岡山でのCSA決起大会）



◀「戦え!!北出マン」を熱唱する北出マン（鹿児島大会）

もちろんぷよ大会は盛り上がったけど、コスプレ大会も好評。アルル、ルルー、シェゾなど魔導キャラに大歓声。みんな、決まってるネ。

7月最後の大会（29日）は福岡（福岡国際センター）と函館（国際ホテル）。福岡には昨年の２倍もの1,200人以上が入場。なかでも人気だったのがコスプレ大会とぷよしょっと。グッズも大人気で、ぷよまん本舗での売り上げは７月中では一番多かったよ。





▲田中名人が登場すると、空気がピリリ！
◀一番人気はやっぱりぷよまん！（沖縄大会）

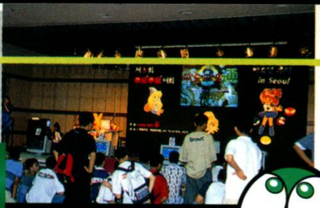




▲自作のコスチュームでコスプレ。似合ってるね〜
◀ジュニア大会のベスト4決定（旭川大会）

ねこたまなおうの

ばよえ〜ん大会in Seoulレポート



日々精進して、強くなりました〜という韓国のぷよらーたちの実力やいかに!?　DS取材班が直撃取材だっ!!

AJPA公認イベント

7月27日、日本で長崎大会が行われている頃、お隣の国・韓国のソウル（東大門巨平プレヤ）では海外初のばよえ〜んツアーが行われていた。

開場前。集合場所にはすでに200人ちかくのぷよらーが集まっていた。コンパイルKOREAのスタッフはこの大会のために用意した韓国風のオリジナルコスチューム（黄色地にぷよなどが描かれたもの）を身につけて、最後のチェックにとりかかる。CSAのみんなもスケジュールの最終確認をして、スタンバイ。初めてのイベントに胸がさわぐ。



▶韓国CSAのみなさん。後ろに貼ってあるのはDSギャラリー

10時――いよいよ開場。ドッと走りこむ人、人、人。そして30分後、運命の時がやってきた。コンパイルKOREA・趙社長のスピーチで「ばよえ〜んツアーinソウル」が開幕！



▲コンパイルKOREAの趙社長。とても気さくでいい方でした

今回のソウル大会で使われるハードはPC。ソフトはWin95版の「ぷよぷよ通」。**勝者はスタンプカードにスタンプをもらい、**予選時間内に20個集めた人が本選に出場できるシステムだ。出場者は先着順で決まるとあって、黙々と対戦をこなしていく。



▲これが予選カード。かわいいでしょ



◀プレゼントをもらってニッコリのUPと仁井谷社長



▲田中勝己さんと、はいポーズ！　田中さんが持ってるのはUPのセカンドアルバム「ぷよぷよ」

予選スタートとともに「ぷよぷよ」の歌で大ヒットを飛ばした4人組のアイドル歌手UP（ユーピー。くわしくは70ページ）とMOO仁井谷社長とのインタビューがスタート。超売れっ子の彼らに「魔導キャラで一番好きなのは？」と聞くと、ひとりを除いてみんな「ぷよ」。えーっ、アルルやルルーじゃないの？ ちなみに「ぷよ」以外で好きなゲームは？　という質問には「スーパーマリオ」「ストリートファイター」「キング・オブ・ファイターズ」「テトリス」という答え。UPのメンバーはみんなゲームが大好きなので、今後もゲームに関する歌を歌っていきたいとのこと。仁井谷社長はUPにプレイステーション、どでかバンクル、ぷよぬいぐるみなどをプレゼント。UPが日本のぷよらーのために「ぷよぷよ」を歌ってくれる日も近い!?

インタビューが終了すると、予選も最終ラウンド。午後には本選に出場できる64名が決定し、ぷよ大会はいったんお休み。自慢のノドを披露するカラオケ大会が終わると、田中勝己さんのライヴが始まった。「ぷよぷよ通」のテーマソング「灼熱のファイヤーダンス」を**ハングル語で熱唱する田中さん。**日本の歌手がハングルで歌うことに驚いたのか、はたまたそのスペシャルなミュージックに感動したのか、韓国のぷよらーたちはだまってじっと耳をかたむけた。拍手の嵐、嵐！　初の海外ライヴは大成功。田中さん、おめでとう！





▲ハングル語版「灼熱のファイヤーダンス」を披露。▶歌い終わり韓国のぷよらーたちに手を振る田中さん。表情は満足そう

さて、**いよいよ本選開始。**韓国のぷよのレベルは日本より低いなんて聞いてたけど、そんなのウソ。ダイヤキュート、ばっよえ〜んが開場に響き渡った。それにしても韓国のゲームメッセージ&司会者の英語の発音は抜群。超かっこいいぞ！　って聞き惚れているうちに、いつの間にか残り8人になっていた。

それと同時に進行したのが、コンパイル社員一のぷよらー"かむきひ"とゲームチャンピオンで数々の栄光を手にしたプロのゲーマー、北村クンとのエキシビション・マッチ。本当はかむきひもソウルで北村クンと対戦するはずだったんだけど、台風で飛行機が飛ばず、**日本と韓国での国際的通信対戦**とあいなったのだ。最初に勝利したのは北村クン。でも、慣れないコントローラーで苦戦し、結果、かむきひの勝利となった。韓国のマスターと勝負するのはかむきひに決まった。



▶敗戦の屈辱……負けたことを田中さんにあやまる北村クン

ばっよえ〜んの応酬！

まさに究極のぷよらーたちの対戦が続き、いよいよ韓国大会入賞者が決定！　優勝したのは高校1年生の朴鐘演さん。「第一回大会（韓国）のときに日本人のエキシビション・マッチを見て、すごくかっこいいなと思い、毎日練習した成果です」。ぷよ歴は8ヶ月だというから、快挙だね。準優勝は大学4年生の方彰培さん。ぷよ歴は半年。練習時間は一日1時間。3位は在日韓国人の沈親一さん。親子で韓国旅行中に訪れたとのこと。そして4位は高校2年生、ぷよ歴は1年の催俊燮さん。みなさんおめでとう！



▲真剣そのものの朴さん。

いよいよ優勝者朴さんとわれらが（？）かむきひとの対戦がスタート。大スクリーンに映し出されるゲーム画面に一喜一憂する観客。ばっよえ〜んが聞こえるたび、場内割れんばかりの大拍手! 勝負は互角に進んだが、勝利を勝ち取ったのはかむきひ。やっぱり顔が見えない相手と戦うのは不利なのか？　優勝した朴さんには仁井谷社長からプレイステーションとばよえ〜んファイナルの招待券が授与された。勝利者の笑顔と拍手喝采。――韓国でのばよえ〜ん大会は大成功のうちに幕を閉じたのであった――



▶うれしさをかくすため（？）ちょっぴりはにかむ朴さん。祝、勝利!!

DS17号に登場

戦え!!北出マン。北出マン直撃インタビュー

ラジコンにばよえ～んに、そしていよいよ次号でゲームに登場する北出マンにインタビューしました。



▲このすてきなビルがコンパイル!?　もちろんゲームの中での話。中央が主人公の北出マン

▲ゲームはアクションRPG。街の平和を守るため、戦え!!北出マン





▲ラジコン収録中の北出マン

ラジコンは全国22局ネットで全局毎週土曜日放送中

地区	放送局	放送時間
東京	RFラジオ日本(RF)	24:30～25:00
大阪	AM神戸(CR)	22:30～23:00
名古屋	中部日本放送(CBC)	24:30～25:00
北海道	STVラジオ(STV)	23:30～24:00
青森	青森放送(RAB)	23:30～24:00
岩手	岩手放送(IBC)	23:30～24:00
宮城	東北放送(TBC)	22:30～23:00
茨城	茨城放送(IBS)	23:30～24:00
栃木	栃木放送(CRT)	23:30～24:00
静岡	静岡放送(BCN)	24:30～25:00
新潟	新潟放送(BSN)	24:30～25:00
石川	北陸放送(MRO)	24:00～24:30
和歌山	和歌山放送(WBS)	23:00～23:30
広島	中国放送(RCC)	24:30～25:00
山口	山口放送(KRY)	23:00～23:30
愛媛	南海放送(RNB)	23:30～24:00
高知	高知放送(RKC)	23:00～23:30
福岡	九州朝日放送(KBC)	24:05～24:35
長崎	長崎放送(NBC)	24:30～25:00
熊本	熊本放送(RKK)	24:30～25:00
鹿児島	南日本放送(MBC)	23:30～24:00
沖縄	ラジオ沖縄(ROK)	24:30～25:00

★ラジコンへのお便りは
〒106-39　ラジオ日本
「ラジオコンパイル
○○○○係」まで

次回は自分が主人公のゲームをプレイした感想と気になるオフタイムにスポット。期待してね。

北出マン プロフィール
生年月日：1964年8月25日生まれ
星座：乙女座
血液型：A型（だと思う。自己申告）
趣味：アウトドア。特にバイク&釣り
主な仕事：ラジコンのパーソナリティ&コンパイルレーシングのチームマネージャー

―「ラジオコンパイル（以下、ラジコン）」の主なリスナーはどんな人ですか？

北出マン：中学・高校生が中心ですね。特に思春期の男の子には柳瀬なつみさんのお姉さんっぽい声が人気のようです。リスナーで注目したいのは土曜の深夜にオンエアしているわりには小学生の女の子が多いってことですかね。10歳の女の子が2Bの鉛筆を使ってひらがなで投稿してくれるんですよ。

―かわいいですね。

北出：それがけっこうキビシクて。女の子に「北出マンの一週間ぼうずっ！」って怒られたこともありましたよ。番組の最後に「ばよえ～ん」って言ってね、って頼まれて、その週はちゃんと言ったんですが、次の週には忘れてて（笑）。

―リスナーからの投稿は一週間に何通ぐらい届きますか？

北出：多いときには週に300通くらい届きます。僕も柳瀬さんも2時間くらいかけて一通ずつ全部に目を通してるんですよ。

―話は変わりますが、今年もばよえ～んの季節がやってきましたね。



▲収録風景。左が柳瀬なつみさん、右はアルル役の声優・小沢ミナコちゃん。3人で楽しくやってます

北出：北は旭川から南は鹿児島まで、今回僕が参加するのは全部で17会場。日本各地でばよえ～ん旋風が巻き起こって、熱～い夏を体験しました。新潟と神戸ではラジコンの収録もしたんですよ。この号が発売されているときにはもうファイナルも終わってるかな？

―さて、DS17号には北出マン主人公のゲームが収録される予定ですが、感想を聞かせてください。

北出：正直言って、ちょっとはずかしいですね。DS読者のみなさんが「北出マン、走れ！」「なにやってんだよ、北出マン」なんてプレイすると思うと……。強ければいいんですけどね。でも、やってみたいです。

―ＤＳ読者のみなさんにひとこと。

北出：ラジコンはコンパイルファンのためのラジオ番組です。全国22局でオンエアされてるので、地方のみんなとのコミュニケーションもばっちり。コンパイルやゲームネタ以外の身近に起こったできごとでもOK。どんどんお便りください！　次号の「戦え!!北出マン」もやってね。

COMPILE RACING YAMAHA

97全日本ロードレース第４戦から第７戦までの松戸選手の戦いぶりはいかに!?



'97全日本ロードレースも残すところわずか4試合。今年は「鈴鹿スーパーバイク100miles」での3位入賞など、コンパイルレーシング大躍進の年となった。

第４戦では最終ラップヘアピン手前で痛恨の転倒、あえなくリタイアすることとなった松戸選手だが、富士スピードウェイにて開催された第５戦では前回の屈辱を晴らすかのごとく確実に５位でチェッカー。続く第６戦では濃い霧と雨という悪条件にも関わらず6位入賞を果たした。

そして第７戦、松戸選手は２位入賞という快挙を成し遂げた。おめでとう、松戸選手!!　日本一を目指して今日も熱い走りを繰り広げる松戸選手にエールを送ろう。

次号ではコンパイルレーシングの１年を振り返り、松戸選手にインタビュー。括目して待て!!





▲最悪のコンディションに負けず、6位入賞（第6戦）
◀富士スピードウェイで開催された第5戦

イベントいんふぉめーしょん

イベントは続くよ〜どこまでも〜ばよえ〜んが終わっても止まらない。ってなわけで、超大忙しの9月のイベントを中心に紹介するよ。コンパイルファンのみんなはすべてに参加するように!! これはお願いだぞっ。

EVENT

7/26フジTV系列27時間 テレビでぷよ大会開催!?



▲優勝し、100万円をゲットしたシャ乱Q

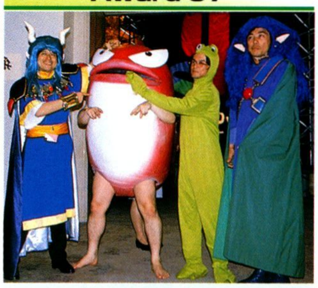


▶けっこういい勝負だったけど、初戦で敗北した猿岩石

▶最終決戦！ シャ乱QVSダウンタウン松ちゃん。これで勝てばもう100万円だったんだけど、残念ながら敗退……

「疾風怒涛！ FNSの日スーパースペシャルXI 真夏の27時間ぶっ通しカーニバル〜RETURN〜」で行われたゲーム大会の１回戦はなんと「ぷよぷよSUN」勝負!! ぷよができなきゃ最後まで残れないってことだよね。ちなみに、２回戦は「テトリス」、３回戦は「デカスリート100ｍ走」、最終戦は「ボンバーマン」だった。このゲーム大会でみごと栄冠を勝ち取ったのはシャ乱Q。やるねぇ！

Play Station Award'97



祝！PS版「ぷよぷよ通決定盤」50万本突破。みなさんのおかげで６月１１日、SCE(ソニー・コンピュータエンターテインメント）からゴールドプライズ賞をいただくことができました。来年はPS版「ぷよぷよSUN決定盤」で、いくぜ、100万本！ みんな、よろしくぅ!!



▲ゴールドCDを受け取っているのはもちろん仁井谷社長。すけとうだらもうれしそう！
◀今回のオールスターキャスト。賞をもらうのはいい気分だね

SEGASATURN BIG TITLE COLLECTION '97 SUMMER

7月2日、セガ、カプコン、コンパイル合同のセガサターンビッグタイトル発表会が開かれた。コンパイルはSS「魔導物語」「わくわくぷよぷよダンジョン」「i miss you.」を発表。９月４日にはSEGANET用の対戦ソフト「ぷよぷよSUN」（「とことんぷよぷよ」付）も発売! 周囲の期待は大きいぞ!!



▶SS魔導のアルル。みんなよろしく！

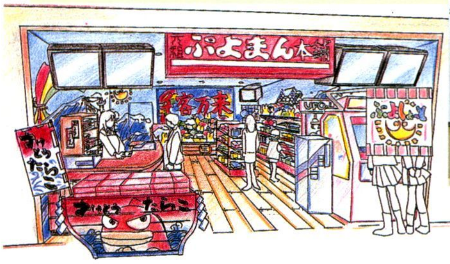


▲北出マンとカーバンクルガールズも来たよ！の撮影タイム!!

ぷよまん本舗 博多えきちか店 9/20(土)13時堂々オープン!

ぷよまん本舗がついに九州に進出！ 9月20日のグランドオープンにさきがけて、**7月10日にゲームコーナーだけの仮店舗が博多にオープン**したぞ。なかでも人気なのは“九州初上陸”の「ぷよしょっと」。九州男児も魔導キャラと楽しく「プリクラ」できちゃう時代が来たのだ。

博多といえば明太子……と、いうわけで、メインキャラは”すけとうだら”。目玉商品はもちろん「すけとうたらこ」だ。あのセクシーな腰つきに負けず（？）、お味の方も一級品！ すけとうだらの大漁旗が飾られ、超目立つから、友達との待ち合わせにも最適。オープン初日には3,000円以上お買い上げの方2,000名にオリジナルミニ大漁旗をプレゼント。友達をさそって絶対来てね！





▲どのフレームにしようかな〜。たくさんあって迷っちゃう

WORLD PC EXPO 97 9/24〜27幕張メッセ

9月24日から27日まで千葉の幕張メッセで開催される「WORLD PC EXPO」に**コンパイルが初めてビジネスソフトを出展する**。記念すべき第一作はグループウェア「POWER ACTY（パワーアクティ）」。ブースの大きさはMicrosoftと同じというから、リキの入り方がわかるよね。「なにそれ？難しそう」って思うかもしれないけど、実はこのソフト、去年のマスターズ大会からイベント運営などに使われてるんだ。今年もマスターズ大会やばよえ〜んのイベント運営に利用。当日のスタッフのコスチュームはピンクスーツ。それだけでも十分目立つと思うけど、ネクタイは社長がデザインした**いけぴー**のワンポイント入りというから気になっちゃうよね。パソコンに興味がある人はのぞいてみてはいかが？



▲昨年のシルバー大会。スゴ腕のおばあちゃん＆おじいちゃんが集まったのだ

敬老の日（9/15）は 浅草でシルバー大会開催

ぷよら〜のおばあちゃま、おじいちゃま〜**今年も9月15日はシルバー大会**ですよ〜。60歳以上のお年寄りを対象にしたシルバー大会も今年で3回目。今回の開催地は「浅草寺ROX-3スーパーマルチコート」だ。おばあちゃん＆おじいちゃんを大会にさそって、その後いっしょにお参りするってのがよい敬老の日の過ごし方。お年寄りは大切にしなきゃね。もちろんぷよもいっしょにマスター!!



◀昨年の大会マスターは69歳のおばあちゃん、永瀬てし（右側）さん。今年のマスターは誰の手に!?



シブく勝ってシブい茶を一杯、たまらんねえ……。
お年寄りのみなさんはオレの茶屋でひと休みしてくれ

CSA
Compile Support Association
コンパイル支援隊

『CSAってなに？』

「Compile Support Association(コンパイル支援隊)」という団体の略称がCSAです。つまり、コンパイル（を個人的に）支援（し）隊（たい〜）という方に、隊員登録（入隊）していただいて、コンパイル主催のイベントや宣伝のサポートに協力していただく、「コンパイルが好きだからお手伝いしたい!」という方々のための団体です。

『どんなことをするの？』

コンパイル主催のイベントなどでスタッフとして人手が必要な時、サポートの募集をお知らせします。ただし参加は強制ではなく、「サポートしたい」という希望者にのみお願いしています。またそれ以外にも、宣伝サポートとしての参加も可能です。詳しくは案内書に記載されています。

『入隊は有料なの？』

無料です。入会金・年会費などは一切必要ありません。また、年齢制限もありません。

※未成年者は、ご両親の同意を得てから手続きをしてください。

入隊したいなと思ったら…

必要事項を書いて、右記のあて先までお送りください。折り返し案内書をお届けいたします！

入会、資料請求 **無料**

①郵便番号
②住所(フリガナつき)
③氏名(フリガナつき)
④電話番号
⑤ユーザーID
(わかる人のみ)

50円切手

732-□□

広島市南区稲荷町2-16
広島稲荷町
第一生命ビルディング
(株)コンパイルCSA事務局
「DS16で入隊案内ちょうだいな」係

案内書が届いたら…

内容を良く確かめて同封の書類に必要事項を記入し、CSA事務局へ送ると手続き完了です。

常時会員募集中です!

月刊コンパイルクラブ

●コンパイルクラブ本誌／A5サイズ、約60〜70頁、毎月下旬に発行
●コンパイルクラブ地下版／A5サイズ、約44頁、本誌発送時に会員のみに同封



▲これは8月号。ぱよえ〜んツアー'97開催開始月の発行のため『ぱよえ〜んすごろく＆特製ポスター』が特別付録についた会員感激の号だった。DSの紹介も毎号くわしく載っているよ。

『コンクラ知ってます？』

「コンパイルクラブ」（略してコンクラ）は、コンパイルのオリジナル月刊会報誌です。内容にはコンパイルの動向、社員による漫画、新作情報、仲間たちの投稿が盛りだくさん！　会員になると「コンクラ会員証」がもらえて、「コンクラが毎号郵送」されます。しかも同時に会員だけのもうひとつの会報「地下版」が、嫌でも毎号もらえるという特典をゲットできます（笑）！

『会費は一期(6冊)で2,000円』

購読料は一期（6冊）分2,000円。ほとんどが送料という出血大サービスです（笑）。

9月25日締切分は、10月15日〜25日頃お手元に届きます。



▶会員のみが見ることができる「地下版」。だから、ここでもひ・み・つ。

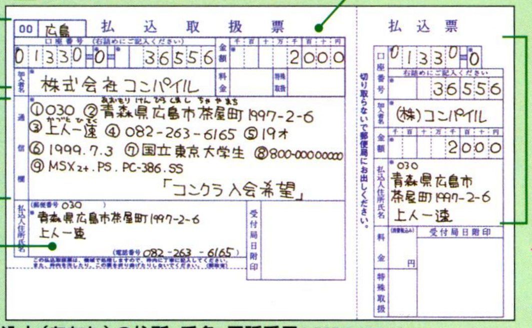
入会方法…

締切は毎月25日（必着）です。締切を過ぎたら次回受付分扱いとなるよ。

払込取扱票に必要事項を書いて、2,000円（1期／6冊分）を添えて送金してください。

通信欄には
①郵便番号
②住所(フリガナつき)
③氏名(フリガナつき)
④電話番号
⑤年齢
⑥西暦で生年月日
⑦学校・職業
⑧ユーザーID(わかる人のみ)
⑨お持ちのゲーム機・パソコンの機種
「コンクラ入会希望」
を記入してください。

口座番号…広島　01330-0-36556　金額…2,000円
加入者名…株式会社コンパイル



こちらの記入も忘れずに

払込人（あなた）の住所、氏名、電話番号を記入してください。

記入見本　払込取扱票は、郵便局で扱っています

のーみそコネコネ
COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/

POWER ACTY

コンパイル初のビジネスソフト！

会場でキミを待っている！あそびに来てね♡



講演会

「ゲーム感覚なイントラ導入への道とスケジューラー」

株式会社コンパイル代表取締役社長　仁井谷　正充

場所：デジタル・エンターテインメントシアター
日時：9月24日(水) 15：30〜
　　　25日(木) 12：30〜

WORLD PC EXPO 97

1997.9.24㈬▶27㈯ 10:30〜18:00 ※最終日は16:00終了

最終日の9月27日(土)は、10:00より30分、車椅子をご使用の方などへの優先時間を設けております。

会場:日本コンベンションセンター(幕張メッセ)全施設
主催:日経BP社
入場料:1,000円(消費税込み) ※原則として16歳未満の方は入場できません。

コンパイルブース
(コンシューマーパーク内)
へは、北口1ゲートからお入りください。

ACCESS
●幕張本郷駅〜会場まで路線バスで約15分。
●海浜幕張駅〜会場まで徒歩約5分。



お問い合わせ先
公式ホームページ
http://wpc97.nikkeibp.co.jp

株式会社 コンパイル　〒732　広島市南区稲荷町2-16　広島稲荷町第一生命ビルディング　PHONE:082-263-6165(ユーザーテレフォン　土・日・祝を除く 9:00〜18:00)

コンパイル＠(アット)ホームページ

http://www.compile.co.jp/

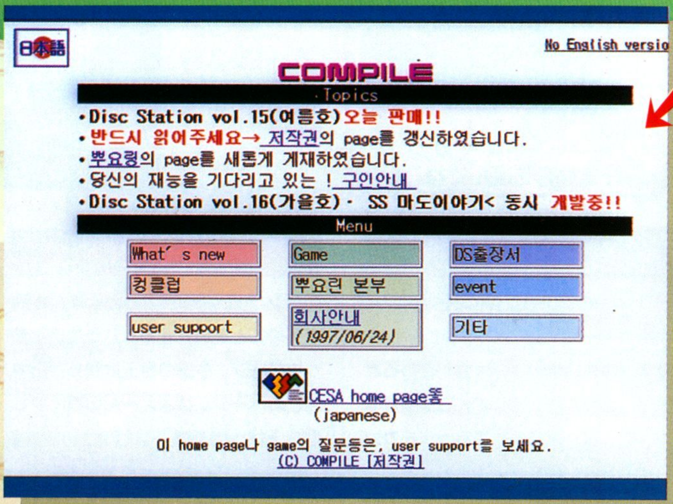
やっほー！　今号から「コンパイル＠ホームページ」が3ページに増えたよ。コンパイルのホームページは、みんなに楽しく見てもらえるように、日々改良を重ねているんだ。だから、ここでその成果を発表していくね。
今号の紹介は、韓国語ページの紹介だよ！

特報 韓国語ページあらわれる！

韓国でぷよ大会を開いちゃったり、韓国版ＤＳを出しちゃったり、と韓国と仲良しなコンパイル。とうとう、ホームページにも韓国語版が登場したのだ！

今年の夏、コンパイルのホームページに突如現れた韓国の旗マーク。すでにクリックしてみた人もいるんじゃないかな。しかーし、たいていの人のパソコンでは、韓国語が表示されずに、漢字ばっかりのまるで中国語のような画面になってしまうのだ。

じゃあ、どうすれば韓国語ページを見られるのかと言うと、そこがちょっとむずかしいんですねぇ。韓国語を表示させるには、パソコンに韓国語のフォント（書体）が入っていないとダメなんだ。つまり、パソコンに韓国語版Windows95か、「Korean Writer95」（㈱高電社／お問い合わせ06-628-8880）などの韓国語入力システムソフトがインストールされていないと、画面で文字化けが生じちゃうんですねぇ。だから、ほとんどの人のパソコンでは韓国語ページを見られないんだね。んー、残念。もし、キミのパソコンに韓国語入力システムソフトがインストールされているなら、韓国語を表示言語に選べば韓国語ページを見られるよ。韓国語版Windows95の場合は、もちろん何もしなくてもＯＫ。



▲これがウワサの韓国語ページだぁ！



▲画面左上の韓国語の旗マークをクリック

韓国語のフォントがないと…



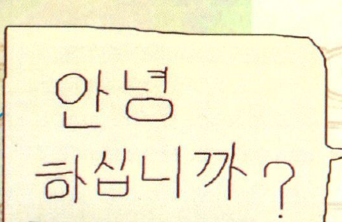
▲なんだこりゃ、読めないぞー（韓国語でも読めないけどね）

え？　なんでほとんどの人が見られない韓国語ページなんか作ったのかって？　チッ、チッ、チッ。それが「コンパイル海外進出計画」なんだよね。

コンパイルの海外進出計画!!

今はまだ韓国語だけなんだけど、これからコンパイルでは、いろいろな言語にホームページを翻訳していく予定なんだ。韓国語の次は中国語や英語に、そしてゆくゆくはヨーロッパの各言語にも翻訳していくつもり。そうすれば、日本に住んでいる外国人はもちろん、世界中のすべての人に、コンパイルのホームページを楽しんでもらえるよね。

コンパイルの夢は、ぷよぷよを通して、世界中のみんなと、果ては全宇宙のみんな（?）と仲良くなること。仲良くなるためには、言葉が通じなくちゃ。「ぷよぷよ」は言葉がわからなくても遊べるけど、情報はそうもいかないからね。だから、DSの韓国語版が創刊されたように、ホームページも韓国語版を皮切りにいろんな言語に翻訳していこうってわけ。あ、するどいキミは、もう気づいたかな？　ホームページをいろんな言語に翻訳していくってことは、DS自体も…？　ふっふっふっ。それはまた次の機会に。

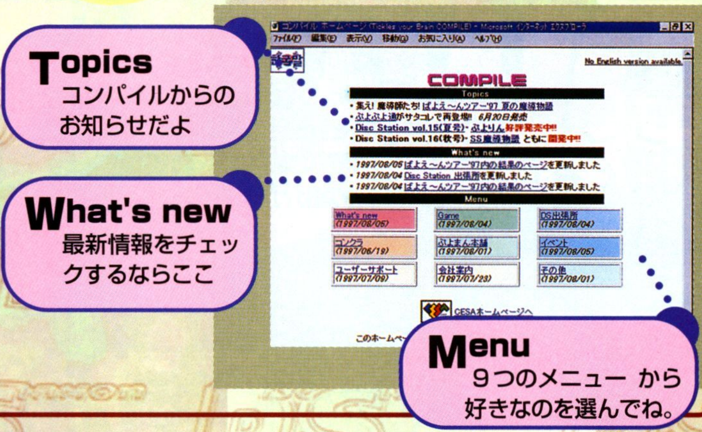






▶DS海外進出の第１弾が韓国版

コンパイルホームページには、どんどん新しいコーナーが誕生しているよ。今回は、新コーナーを中心に紹介していくね。



What's new

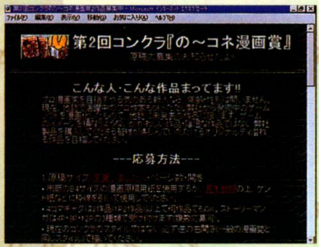
■ホームページの全情報の中で、最近更新された情報をピックアップ。この夏は、「ぱよえ～んツアー'97」の大会結果が随時更新されていたんだ。秋・冬には新作ゲームが続々登場するから、最新情報が見逃せないね。

コンクラ

■毎月１回発行される『コンパイルクラブ』。ぷよまん本舗やパソコンショップなどで無料で手に入るのだ。毎月欲しい人は、コンクラ入会の方法を見て申し込むべし。



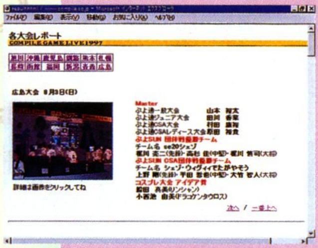
▲最新号。もう手に入れたかな？



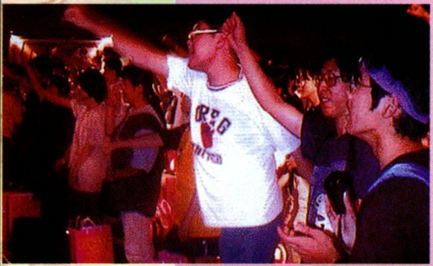
◀現在、まんが作品を募集中なのだ

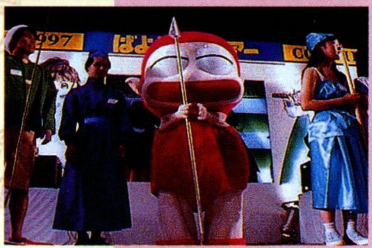
REPORT

ぱよえ～んツアー'97報告









イベント

■コンパイルの一大イベント「ぱよえ～んツアー'97」。キミは参加したかな？　大会の結果は、大会が終わるとすぐに更新されていたよ。参加できなかった人も一緒に楽しめるのが、コンパイルのホームページなのだ。



▲みんなが待ってたぱよえ～んツアー

■各大会レポートは、優勝者の名前はもちろん、会場の様子も写真で紹介。ぷよぷよ対戦の他、コスプレ大会やじゃんけん大会など、盛り上がっている様子を実感できるのだ。

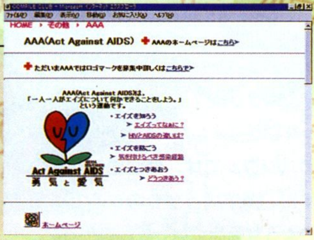
◀会場の熱気が伝わってくるね

会社案内

■コンパイルの会社概要と求人案内を掲載。「来年は就職活動だよぅ」って人は、今から要チェック！　ぷよまん本舗も各地で続々オープンするから、本舗のスタッフも大募集中なのだ。

その他

■コンパイルのゲームとぷよまん本舗以外のことを紹介する、バラエティ豊かなページ。今回の目玉は我らが田中勝己のページ。ぱよえ～んのライブも盛り上がったよね。



▲まじめなAAAのページも見てね

CSA

ぱよえ～んツアーのまえに、岡山でCSAの決起集会を開催。隊員だけの特典だね。ふつうのぱよえ～んと同じように、じゃんけん大会やコスプレ大会もあるんだよ。

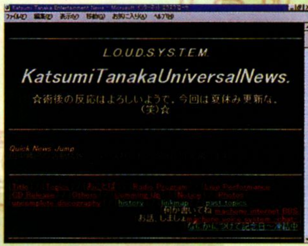




◀CSA大会だから、みんなスタッフTシャツを着てるんだね

田中勝己のページ

「ぷよぷよ」などのイメージソングでおなじみの田中勝己のホームページにリンクしているぞ。ファンならずとも、一度は見てほしいおすすめのページ。





▲田中勝己にファンレターを送ることもできちゃうのだ



▲ぱよえ～ん韓国大会でのライブの模様が報告されていたぞ

DS出張所

■DS出張所に新コーナー登場！「匿名ファイルリサーチXX」は、DS出張所に関するあらゆる謎を探る調査機関だ。「いんた～ねっと墓場」は、もう過去のものとなってしまった情報を、最後にもう一度見られるところ。この他の各コーナーももちろん健在。ますますDS出張所から目が離せないぞ！



▲あ、イヴァン。でもまわりがぼやけてるなぁ…



▲あ、クリックしたら、後ろのみんなに焦点が合ったぞ



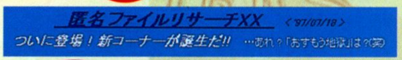
▲15号で大人気のミルフィアピンポイントだぁ！



▶ひさびさに更新の「FUBON'S ROOM」

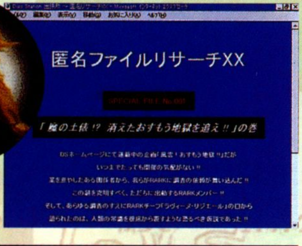
新コーナー！

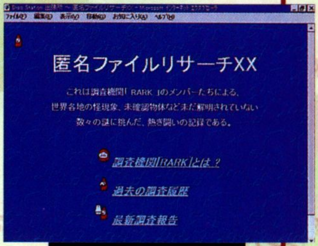
■「匿名ファイルリサーチXX」と「いんた～ねっと墓場」がDS出張所の仲間に加わったぞ。どちらも見ごたえ十分。

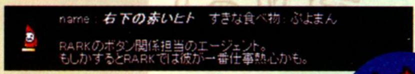




▲最高責任者ラヴィーヌ・リジエール





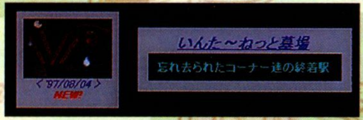


▲ここでも大活躍！

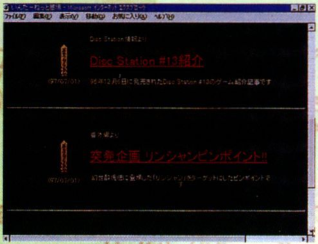


爆弾 → 食べる → 爆発









▲ご愁傷さまです…

ぷよまん本舗

■ビッグニュース！　毎月24日は「ぷよの日」に決定したのだ。ぷよの日には、新商品が発売されるんだよ。こりゃあ、毎月1回はぷよまん本舗へ足を運ばないといけなくなるね。ホームページで商品をチェックして、24日にはぷよまん本舗へGO!だ。

お店紹介

9月20日、博多にぷよまん本舗がオープン。今は仮店舗で営業中（ゲームコーナーだけね）。





▲本店も新装開店



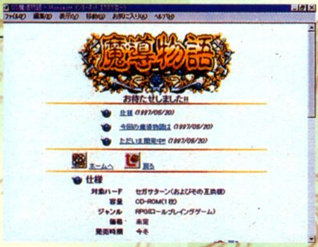
▲地下街だから、雨が降っても大丈夫



◀ぷよりんも売ってるよ

Game

■コンパイルのゲームについて知りたい人はここ。秋から冬にかけて、新作が続々登場。「わくわくぷよぷよダンジョン」は「わくぷよ通信」を毎月更新する予定。見逃すな！



◀みんなが待ってたSS版「魔導物語」



来年の春まで「わくぷよ通信」でガマンしてね▲



▲N64ユーザーさん、お待たせしました！



品切れ続出！　のぷよりん▲



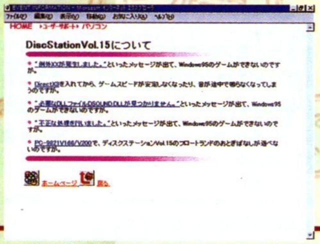
▲「i miss you.」はDSの別冊だよ

もう少し待っててね

ユーザーサポート

■「FAQ」では、コンパイルのゲームについてみんなから多く寄せられる質問に答えているよ。他に、ゲームソフトの修理や、メディアコンバートサービスなんかもやってマス。

▼DSのトラブルシューティングもあるのだ

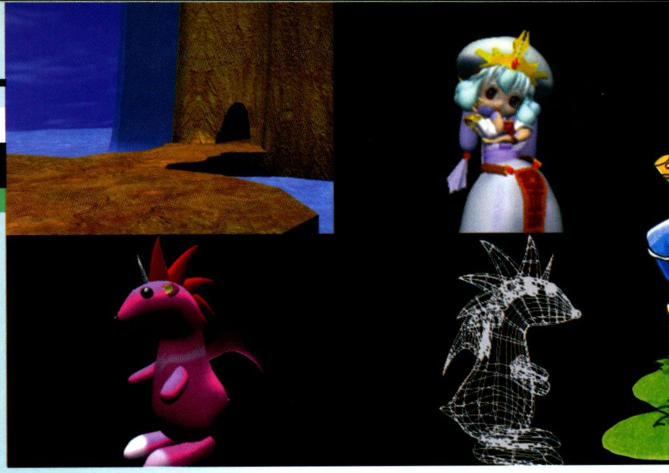


コンパイル

CGグループ

新たなプロジェクトが進行中！

CG(コンピュータ・グラフィック)グループはその名の通り、CG制作を一手に受けている部署だ。DS17号に掲載予定の、コンパイルの新たな試み『3DCG Digital Movie 幻世外伝～謎のエロ本伝説～(仮)』(以下「幻世ムービー」)を鋭意制作中とのことで、さっそく現場に潜入してみた。







▲ミーティング……絵コンテを見つつ、それぞれの作業の打ち合わせ。

「3DのCGをどうやって作るか、ですか？ うーん、じゃあ、モデリングからレンダリングまでの一連の作業を……」って、モデリングとかレンダリングって、いったい何？ 記者にはさっぱりわかりません。とほほ。とりあえず、わかりやすそうな部分の作業から見せてもらうことに。

「幻世外伝～謎のエロ本伝説～(仮)」とは？

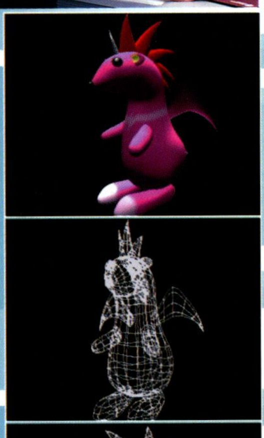
主役はスマッシュ。彼の村(忍者の里)に代々伝わる「究極の書物」が、幼いころ慕っていた兄弟子に狙われてしまう。動揺を隠しきれないスマッシュですが、大切な宝を守るため、ファーリンとともに旅に出ます。洞窟の中で迷ったり、ファーリンと離れ離れになったり、ちょっとおまぬけなモンスターのモンモンに出会ったりします。 ちなみにDSメニューから起動できる「DS次号予告」で、ほんの少しだけどスマッシュとファーリンを見ることができるよ。

<キャラクター>

キャラ設定を元に、幾何学的な形から変形していきます。頭は丸いので球から作り、手足は円柱から作る……という作業のようです。キャラの外観を作るだけで1週間、後々、キャラを動かすための『骨入れ作業』も含めると、2～3週間かかってしまうこともあるとか。大変だ。そうか、この作業を『**モデリング**』と呼ぶのね。

CGは、つるっとした硬い感じの物体が得意だそうで、モンモンのように「毛並み」を表現するのは、すっごく難しいんだって。「毛並みのような絵(テクスチャ)を貼り付けたり、影の落としかたを柔らかくしたりして、なんとか質感を出すようにしています」とキャラクター担当のアトミックちゃんでした。ーん、じゃあ、モデリングからレンダリングまでの一連の作業を……」って、モデリングとかレンダリングって、いったい何？ 記者にはさっぱりわかりません。とほほ。とりあえず、わかりやすそうな部分の作業から見せてもらうことに。





▶実はこのファーリンの動きはセニョール河北さんなのだーハッハッー



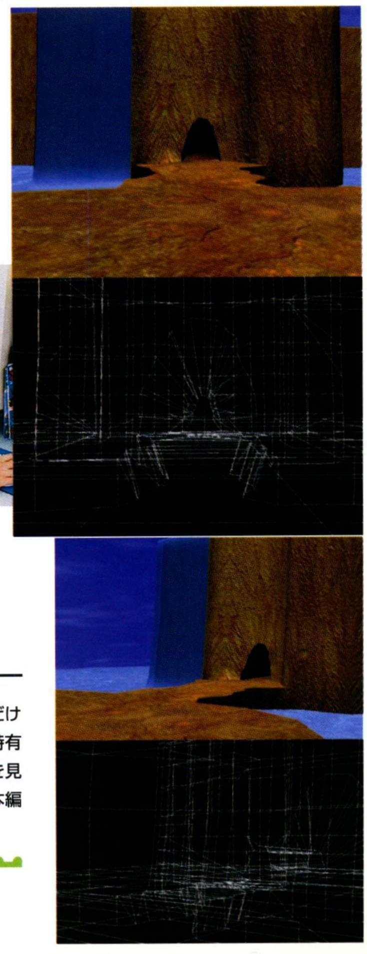
<背　景>

あっ、コンパイルのイベントでハニービーをやっている千葉ひろちゃんがいる！ ふだんの彼女はここでお仕事をしているのでした。「幻世ムービー」では背景を担当しているそうです。

背景も、キャラクターを作るときと同様、円柱や円錐などをベースにして、思うように変形させつつ、岩や木などに仕上げます。もちろんベースとなる図形を使わずに最初から自分で作るときもあるそうで、1シーンの背景が完成するまでに1週間はかかってしまうとか。「もっと早くできるようにガンバってます」と千葉ひろちゃんでした。



▲背景は主に静止画だけど、ときには雲、波etc.の動きもつけます。

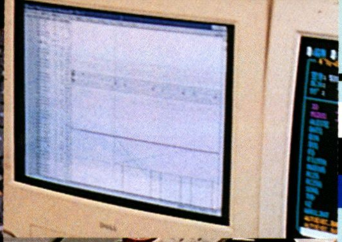


キャラと背景ができあがっても、これだけではただの静止画像だ。次回は、CG特有の滑らかでリアルな動きをつける作業を見せてもらっちゃうぞ！ 幻世ムービー本編と合わせて、乞うご期待！

※画面は開発中のものです。











コンパイル
S&E部

縁の下の力持ち！

S&E部＝サウンド&エフェクト部。ゲーム中に流れる音楽や効果音や、ぷよぷよでおなじみの連鎖ボイスなどを作る人たちが集まっている。Disc Stationのゲームで使われている音も、すべてこの部署から生まれたものだ。いったいゲームの音楽（以下BGM）や効果音（以下エフェクト）はどのように作られているのか？「ジオ・コンフリクト3」（以下ジオコン3）のスタッフに聞いてみた。





◀S&E部、ノリノリなジオコン担当のメンバー！

<エフェクトを作る>



▲マシン上で波形を修正・加工する

効果音は、シンセサイザーでイチから作る場合と、何かの音を加工してつくる場合とがある。たとえば「ジオコン3」のエンカウント(戦闘シーンに入るとき)の音は、紙をビリッ…と破いた音が元になっているとか。なるほど！　そう言われれば、そんな風にも聞こえるね。意外なものの音が、アイデア次第でゲームに華をそえてくれるわけだ。



▲こ、こんな感じかな？



◀この魔法の音はシンセサイザー使用

<BGMを作る>



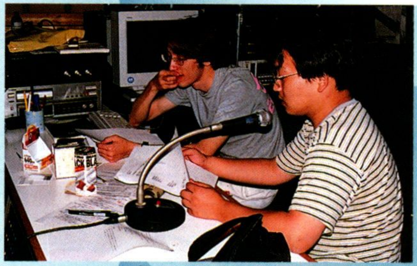
▲画面に音符が並んでいるのが見える？

最初に楽譜を書く……という作業はしない人が多いみたい。思うがままに、キーボードで曲を作っていく。音楽の作成ツールにもいろいろな種類があるので、鍵盤をたたかずマウスでも作曲できるとか。「ジオコン3」の場合は、メンバー3人で15曲ほど作ってもらっちゃいました。エフェクト込みで1ヶ月かかったそうです。「ジオコン」とはいえ、以前の曲のアレンジなどは使用せず、すべて新作だそうなので、コレは大変だったかも。ちなみに、メンバーが自信を持ってオススメ！　の曲はエンディングだそうです。みんながんばって「ジオコン3」をクリアして、ぜひ聞いてほしい！



◀ギターがある。これを使うときもあるのかな？

<サンプリング>



▲声優さんに、別室からマイクで指示出し

サンプリングとは、いろいろな音をコンピュータで再生できるようにする作業のこと。エフェクトのところに出てきた、紙を破る音の作業も、こっちに入るようだ。声の場合は、録音スタジオで声優さん(コンパイルの場合はほとんど社員が演じてしまうのだが)が、度重なるNGにもメゲず何度もセリフを録音する。キャラの性格や、ゲーム中で流れるときの効果なども考慮しつつの録音は、なかなか大変そうだ。こうして録音された音データは、S&E部でタイミングの修正などが施され、めでたくゲーム中で使用されるというわけ。「ジオコン3」では残念ながらサンプリングは使用されていないが、「魔導物語～魔導師の塔～」や「あっぷるそーす　アングラー」で聞くことができる「声」も、ひとつひとつがこうやって作られたものだ。



▲スタジオには、すごい機械がたくさんある



◀取材日は、インキュバスとルルーの声優さんに会えた

お・ま・け

サンプリング現場で、特別に録音した**「アルルの留守電&目覚まし用メッセージ」**が、このDS16号のCDに収録されているよ。もちろん、演じているのはアルル役の小沢ミナコちゃんだ！

再生方法　Etcのvoiceフォルダ内の arle-mor.wav arle-tel.wav をダブルクリック





楽しい商品が勢揃い!

ぷよまん&カーバンクル饅頭

なかよしセット





商品番号 CMP60043
なかよしセット ¥2,000
☆ぷよまん(あんこ×10個)、カーバンクル饅頭(クリーム×10個)のセット●原材料/小麦粉、砂糖、鶏卵、ハチミツ、あんこ・・・小豆、クリーム・・・カスタードクリーム

ぷよせん 醤油味





商品番号 CMP60113
ぷよせん ¥1,000
☆16枚入り●原材料/うるち米、植物油、醤油、調味料●賞味期限/製造日より3か月

DiscStation DS Win95専用

●要DirectX対応ハードウェア
日本語版Windows95専用
(Windows NT動作不可)
要CD-ROMドライブ
要Direct Draw対応グラフィック・アクセラレータ

推奨環境
CPU/Pentium100MHz以上
RAM/16MB以上
サウンド/Sound Blaster16以上
CD-ROMドライブ4倍速以上
HD空き120MB以上

※他のバックナンバーは、ももも通販カタログにて取り扱っております。



■魔導物語~はちゃめちゃ期末試験~
■ボンバースルーGOGO!
■あっぷるそーすスナイパー
■幻世快進劇
■なぞぷよ
■飯野　賢治インタビュー/他

商品番号 CMT60510
DS Vol.12 ¥1,980
●CD-ROM (Windows95)



■幻世酔虎伝
■ルルーの鉄拳春休み
■El-Do・ra・do
■さる山天国2
■なぞぷよ
■岡本　吉起インタビュー/他

商品番号 CMT70504
DS Vol.14 ¥1,980
●CD-ROM (Windows95)



■DEVIL FORCE Ⅲ~剣と花束~
■アルル漫遊記
■オプション☆モンスター
■あっぷるそーす　めざせ!!　宇宙英雄
■なぞぷよ
■鈴木　裕インタビュー/他

商品番号 CMT70501
DS Vol.13 ¥1,980
●CD-ROM (Windows95)



■フロートランドのおとぎばなし
■JUMP HERO外伝3 トビッきりアドベンチャー
■あっぷるそーす　ぼくらの無人島
■大海鮮
■なぞぷよ
■さくまあきらインタビュー/他

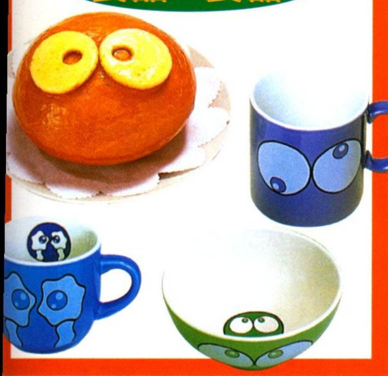
商品番号 CMT70507
DS Vol.15 ¥1,980
●CD-ROM (Windows95)

■ロールプレイング ■アクション ■アドベンチャー ■パズル ■シミュレーション ■鑑賞用 ■ボードタイプRPG ■シューティング ＊のーコネハートランド、ムービー有り

注意 パソコン用ソフトには対応機種があります。パソコン用ソフトの購入を希望される方はご面倒ですが、あらかじめご希望商品の対応機種を電話か官製ハガキにて、お問い合わせください。
お問い合わせ無く、ご購入になりました商品の交換・返品は致しかねますのでご注意ください。〒732　広島市南区稲荷町2-16 広島稲荷町第一生命ビルディング(株)コンパイル「ユーザーサポート」係　PHONE:082-263-6165

CATALOGUE SHOPPING MOMOMO DIGEST

食品・食器



グッズ・文房具



ぬいぐるみ



他の商品も充実してまーす!!

詳しく知りたいという方は、
下のカタログを手に入れよう!

ゲーム・ビデオ・CD



バッグ・衣類



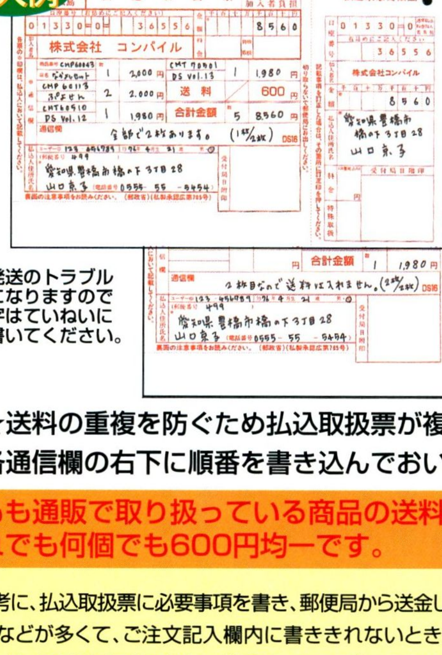
ももも通販カタログもよろしくね

"元祖ぷよまん本舗"で売っているコンパイルのオリジナル商品のほとんどを網羅!「まだもらってないよう!」って人は、官製ハガキの裏に、
①郵便番号　②住所(都道府県名とふりがなも)
③氏名(ふりがなも)　④電話番号　⑤生年月日
⑥職業を書いて、
〒732　広島市南区稲荷町 2-16
広島稲荷町第一生命ビルディング
㈱コンパイル「DS16通販カタログ最新号送付希望」係まで送ってね! 無料でお送りします!



*8号は11月15日発行予定です。

記入例



※発送のトラブルになりますので字はていねいに書いてください。

★送料の重複を防ぐため払込取扱票が複数の場合、各通信欄の右下に順番を書き込んでおいてください。

送料600円

ももも通販で取り扱っている商品の送料は、どれでも何個でも600円均一です。

※取扱票が複数の場合も、ぜ〜んぶまとめて600円だけでOK!ただし、
★送り先が2か所以上だと、送り先の数だけ送料が必要です。
★このサービスは、郵便局の「受付局日付印」が同じものに限ります。
送り先が一緒でも別々の日に申し込んだ取扱票では、送料は別々にかかります!

■上の記入例を参考に、払込取扱票に必要事項を書き、郵便局から送金してください。
■送り先や注文数などが多くて、ご注文記入欄内に書ききれないときは、下の通信欄に記入してね。サイズや色などの細かい指定も、ここに書いてください。
■ユーザーIDは、わかる人だけ書いてね。

●商品の発送には2週間以上(混雑している場合は1〜2か月)かかることもあります。●商品の内容が違ったり、損傷があった場合は、ご面倒ですが現品到着後1週間以内に返品理由を書いた紙を同封して、〒732　広島市南区稲荷町 2-16 広島稲荷町第一生命ビルディング(株)コンパイル　通信販売部「ももも返す」係までご返送ください(料金着払いでOKです)。●コンパイル製品の使用による二次的な損害、トラブル(親に怒られた、友達に取られた、お金がなくなったなど、etc…)の責任・保証は負いかねます。●この通販は、現金書留、郵便小為替の利用はできません。送金には専用の払込取扱票(または郵便局備え付けの用紙)を利用してください。●商品のデザインなどを、予告なしに変更する場合があります。●商品売切れの場合は、代金をお返しいたします。

問い合わせ先-PHONE:082-263-6302　通信販売部まで(土・日・祝を除く 9:00〜18:00)
この号のももも通販の掲載内容は、1998年2月28日まで有効です。

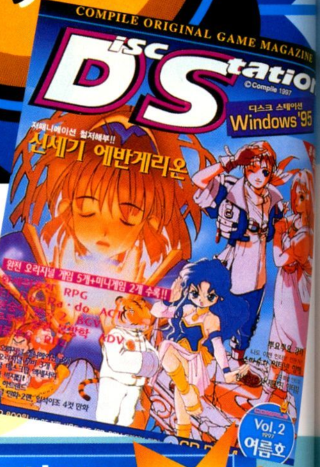
韓国コンパイル情報



◀第三回ばよえ～んツアーin Seoulのポスター。会場周辺に貼られていたよ

- ●第三回ばよえ～んツアー'97in Seoul続報
- ●韓国版Disc Station Vol.2
- ●行ってきました！ コンパイル KOREA
- ●大満足の韓国出張記

韓国でもばよえ～ん旋風が巻き起こり、会場は超満員！ ツアーの続報と超盛りだくさんな内容の韓国版DS情報を届けるぞ!!



ばよえ～んツアー'97 in Seoul 続報

大成功をおさめた「第三回ばよえ～んツアー' 97 in Seoul」。58ページで紹介しきれなかった情報を写真付きで解説。次に韓国で行われるぷよぷよ大会は12月の予定。さらに腕をみがいたぷよらーのレポートは来年の春号（DS18号）に掲載するぞ。



▲いよいよ開場！ 参加者は幸運券を1枚ずつもらう。お楽しみ抽選会へのパスポートだ



▲「3、2、1、ファイヤー！」のかけ声。国が変わってもそれは変わらない



▲大会には取材陣も訪れた。写真は韓国のケーブルTV「Tooniverse」



▲グッズも大人気。カーバンクル関係のグッズが一番売れたらしいよ



▶PC版の「ぷよぷよ通」で勝負とあってパソコンとコントローラーが配備。日本の大会を見慣れてると、ちょっと不思議な光景だね

韓国版Disc Station Vol.2

さ～て、前号に引き続き今回はVol.2を紹介。ゲームは日本版のDS14号と同じものが載ってたぞ。

◀ご存じ4コママンガの日韓対訳バージョン。これで少しずつ韓国語と日本語の勉強ができちゃうかも!?

〈이런 만화예요〉



❶ はたらくおじさん
(하타라쿠 오지상 / 일하는 아저씨)

❷ 今日はぷよせんべいの製造工場へ見學に来ました.
(쿄우와 뿌요센베이노 세이조우코우죠우헤 켄가쿠니 키마시타/ 오늘은 뿌요센베이 제조공장에 견학하러 왔습니다)

❸ レポーターのアルルです.
(레포-타-노 아르르데스 / 리포터 아르르입니다)

❹ 原材料
(겐자이료우 / 원재료)

❺ ごろごろ
(고로고로 / 데굴데굴)

❻ ぺったん ぺったん
(펫탄펫탄 / 쾅쾅)

❼ 製造中
(세이조우츄우 / 제조중)

❽ 食欲の失せるレポートでした.
(쇼쿠요쿠노 우세루 레포-또데시타/ 식욕이 없어지는(밥맛 떨어지는) 리포트였습니다)

❾ ぐう～
(구우 / ???? (아르르만이 알 수 있음))

❿ カーくん 食べる?
(카-쿤 타베루? / 카-쿤(카방클의 애칭) 먹을래?)

<단어 몇 개>

はたらく(하따라쿠) 일을 하다, 활동하다, 움직이다
おじさん(오지상) 아저씨
아주머니-おばさん(오바상)
今日(쿄우) 오늘
어제-きのう(키노우)
내일-あした(아시따)
～は(와) ～은(는)
製造工場(세이조우 코우죠우) 제조공장
～へ(헤) ～로, ～으로, ～에, ～에게, ～께
見學(켄가쿠) 견학
～に(니) ～에(때·장소·방향), ～에게, ～하기 위해서, ～하러
来ました(키마시타) 왔습니다
오다- 来る(쿠루)
レポーター(레포-타-) 리포터
리포트- レポート(레포-또)
～です(데스) ～입니다
～였습니다 - ～でした(데시타)

食欲(쇼쿠요쿠) 식욕
失せる(우세루) 없어지다, 사라지다, 죽다
ぷよせん(뿌요센) = ぷよせんべい(뿌요센베이)
食べる(타베루) 먹다, 생활하다

<문형하나 · 문법하나>

★문형

～へ…に来ました. ～에 …하러 왔습니다.
(～ 헤 … 니 키마시타)

· 製造工場へ見學に来ました.
(세이조우코우죠우헤 켄가쿠니 키마시타 / 제조공장에 견학하러 왔습니다)

· 書店へDSを買いに来ました.
(쇼텐헤 DS오 카이니 키마시타 / 서점에 DS를 사러 왔습니다)

★문법

「～の」의 여러 가지 용법

1. 연체 수식어 「～의」「～인」

· ぷよせんべいの製造工場 (성질 · 상태)
(뿌요센베이노 세이조우코우죠우 / 뿌요센베의 제조공장)

· 私の友達 (소유)
(와타시노 토모다찌 / 나의 친구)

· レポーターのアルルです. (동격)
(레포-타-노 아르르데스 / 리포터인 아르르입니다)

· 班長の李英植です. (동격)
(한쵸우노 이영식데스 / 반장인 이영식입니다)

* 우리말에서는 명사(체언)와 명사(체언)가 이어질 때 「의」가 자주 생략되지만, 일본어에서는 거의 생략되지 않습니다. 그러므로 우리말로 굳이 해석하지 않아도 상관없습니다.

2. 주격 「～이」「～가」

· 食欲の失せるレポート
(쇼쿠요쿠노 우세루 레포-토 / 식욕이 없어지는 리포트)

· 人氣のあるゲーム
(닌끼노 아루 게-무 / 인기가 있는 게임)

3. 체언의 자격 「～것」

· おもしろいのが好きです.
(오모시로이노가 스키데스 / 재미있는 것을 좋아 합니다)

－おわり－

大人気アイドルグループ「UP（ユーピー）」がばよえ～んツアーに!!



セカンドアルバム「ぷよぷよ」がブレイク！ 超有名なアイドル入りをした彼らがばよえ～んツアー '98 in Seoulに出場！ MOO仁井谷社長とのインタビューが実現した。8月には来日したから、読者のみんなも知ってるかな？

ちなみに「UP」の意味は人気、実力などあらゆる面でアップすること。「ぷよぷよ」と同じく世界にはばたいてほしい。

◀左から Park Sang-hoo（16）、Lee Jung-hee(16)、Lee-Hae-Jung（21）、Kim Yong-il（21）



▲DS編集スタッフの姜さん（左）と曺さん（右）

行ってきました！ コンパイル KOREA

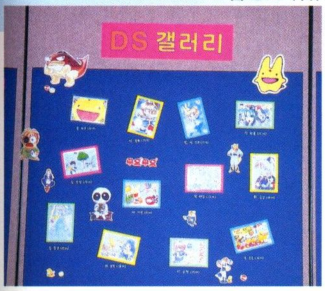


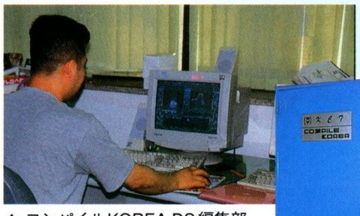
▲編集長代理の美人編集者、李さん。明日のツアーにそなえてCSAスタッフとの最終ミーティング

ぱよえ〜ん大会前日にコンパイルKOREAを訪れたDS取材班。大会のための準備で忙しい中、笑顔で取材に応えてくれたみなさんに感謝!!

韓国でDS編集をしているスタッフは主に３人。彼らは取材、原稿執筆からゲームチェックまでなんでもできる、マルチな才能の持ち主である。韓国初のデジタルマガジンであるDSはコンピュータショップでも大人気だが、人気の秘密はおもしろいゲームと楽しい誌面。ゲームの遊び方はもちろん、人気のアニメ情報やパソコンユーザーのためのゲーム会社のホームページ紹介など、読者の興味をひきつける企画がたくさん掲載されている。

ただ今、スタッフはVol.3を制作中。前評判が高いのは「魔導物語〜魔導師の塔〜」。韓国ではなんと魔導キャラでアルルの次に人気なのはシェゾ！「期待しています」と編集部のスタッフはニッコリ。「全然変態なんかじゃないです」「シェゾはかっこいい」との声。……お国が違うと好みも違うことを再認識。よかったな、シェゾ!!







▲コンパイルKOREA DS編集部。プレイしているのは「魔導物語〜魔導師の塔〜」（日本版）

◀大会会場に貼られていたDSギャラリー。韓国の読者からの投稿だ

▶事務所の入り口



◀泣きぷよも国が変わると涙の流れ方が変わる!?

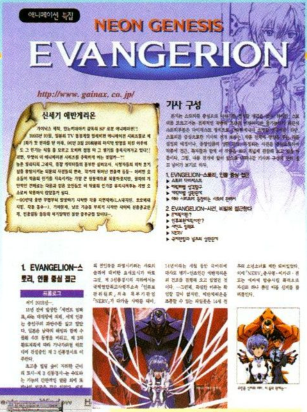
韓国版DS Vol.2は めちゃｪ盛りだくさんな内容だっ!!



▲読者からの投稿ページ。愛情がたっぷりこもった魔導＆DSキャラのカラーイラストがたくさん載ってるよ



◀DS 14号に載ってた「幻世酔虎伝」。韓国でもけっこう人気が高かったようだ。今までの「幻世」シリーズ移植を希望する読者も多いとか



▲韓国でも「エヴァ」人気は健在。地下道の露店でもグッズが売られているほどのブームなのだ



▲コンパイル　KOREAスタッフの日本取材記。３月に行われた「第三回全日本ぷよマスターズ大会」を中心に、秋葉原や書泉（東京で有名な書店）などを訪れたレポート記事が掲載されている



▶15号でも紹介したコミック。今回はスペースの関係上日本語訳が載せられないけど、内容は絵から想像してほしい

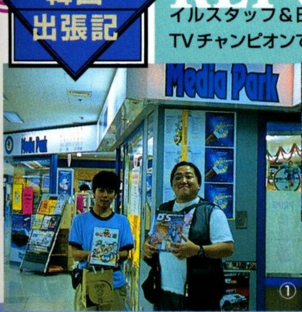


◀パソコンファンのためのゲーム会社ホームページ紹介記事。もちろんコンパイルのホームページはとっても詳しく紹介されているぞ

大満足の韓国出張記

REPORT

ぱよえ〜んツアーに出場するため韓国を訪れた日本のコンパイルスタッフ＆田中勝己さん、TVチャンピオンで有名な北村クン。一行は、日本の秋葉原みたいな電気街で買い物したり、おいしい焼き肉を食べたり……と仕事を満喫したのであります。









❶韓国版「DS　Vol.2」を購入した田中さんとPC版「ぷよぷよ通」（もちろん韓国バージョン）を買った北村さん　❷日本のゲームもたくさん売られていた。「メガドライブ」が現役で活躍していたのにはびっくり!?　❸やっぱ韓国っていえばプルコギ（焼き肉）っしょ。味わい深いキムチもGOOD！　本場は違うよねぇ　❹ツアーが無事成功したのを祝って乾杯!!　またみんなで韓国に 行きたいね

ぱよえ〜ん大会で使われたポスター、韓国版DS　Vol.1＆Vol.2のポスターを合計10名にプレゼントします。

ポスターほしいぞ！という人は

〒732　広島市南区稲荷町2-16
広島稲荷町第一生命ビルディング
（株）コンパイル・DS部
「韓国コンパイル情報」ポスター係



※種類は編集部で選ばせていただきます。
締切は97年10月31日（消印有効）

特別企画

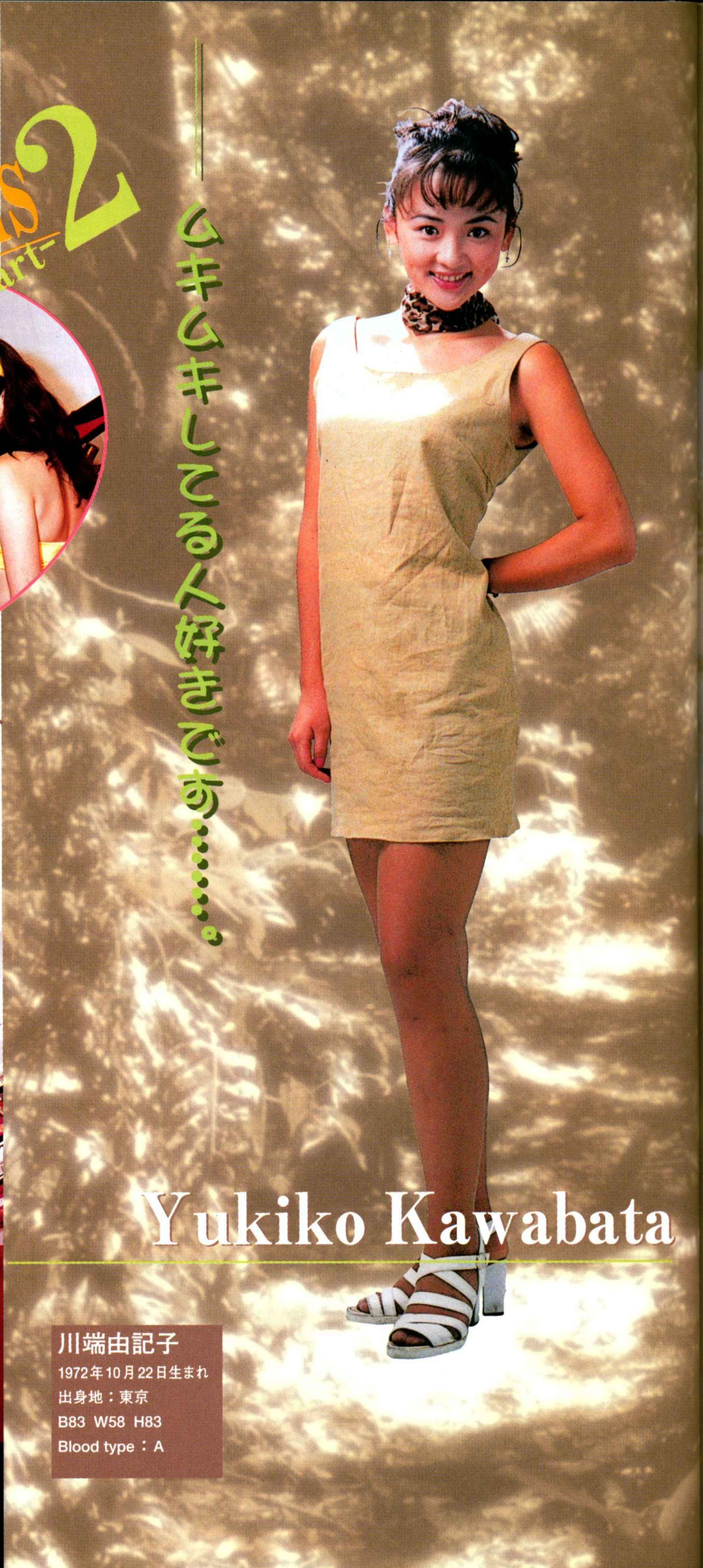
のーコネ美女の素顔に迫る第２弾

GoGo! Carbuncle Girls Part-2



――華。コンパイルイベントにその美貌をささげるカーバンクルガールズは、まさに"華"なのだ。前号に引き続いてのこの企画。今回は、川端由記子さん、杉内加代子さんの２人にスポットをあててみた。





ムキムキしてる人好きです……。

Yukiko Kawabata

川端由記子
1972年10月22日生まれ
出身地：東京
B83 W58 H83
Blood type：A



男の人は、誠実なのが一番。

Kayoko Sugiuchi

杉内加代子
1974年3月4日生まれ
出身地：東京
B83 W58 H84
Blood Type ：A

TBS系のTVドラマ
花王愛の劇場(13：00~13：30)
「ラブの贈り物2」に
レギュラー出演中。
応援してね。

GoGo! Carbuncle Girls Part-2

Voices

川端&杉内

「ごひいきのキャラは、やっぱりカーバンクル！」

Q.カーバンクルガールズになったきっかけは？
川端「ぷよぷよが好きだったからですね」
杉内「オーディションに応募して、合格したのがきっかけです」



Q.カーバンクルガールズをやっていて、よかったことは？
杉内「いろんなかたと知り合えたことでしょうか」
川端「ズバリ、ぷよぷよのソフトがもらえたこと（笑）。逆に困ったことは、衣装の耳を立てておくのに常に気を使うことです」
Q.ゲームは好きですか？
川端「ハイ。ゲームセンターにもよく行きます。シューティングとかも得意」
杉内「プレイするなら、やっぱりぷよぷよですね」
Q.ゲーム以外に好きなことは？たとえば趣味とか??
杉内「フラワーアレンジメントとか。あとスノボーもやりますよ」
川端「私はローラーブレードに乗るのが趣味です」
Q.健康（美貌）を維持するためにどんなことを？
杉内「私は特にやってませんが…」
川端「納豆とヨーグルトを毎日食べてます」
Q.ズバリ、自分のチャームポイントは？
川端「えくぼ！」
杉内「笑顔！」
Q.これからのゲーム（業界も含めて）に期待することは？
杉内「誰でも楽しめるゲームが増えていってほしいですね」
川端「女の子向けのゲームがもっとあってもいいような気がします」
Q.コンパイルファンに向けてメッセージを。
川端「ぷよぷよをもっと練習してがんばりましょう」
杉内「これからも、コンパイルのゲームで楽しんでください」
ーどうもありがとうございました。今後もがんばってください。



ファンレターのあて先
〒732 広島市南区稲荷町2－16
広島稲荷町第一生命ビルディング
(株）コンパイル DS部
「カーバンクルガールズらぶらぶ」係

GAME HISTORY in COMPILE

今回からゲームヒストリーとDSグラフィティーが見開きで登場！ 今までの歴史を振り返ってきたこのコーナーが現在に追いつくのも近い！

1994年編

94年はCSAの発足の年。
ここに紹介するゲームも、もうみんなの記憶に新しい事だろう。

魔導物語Ⅱ・Ⅲ (GAMEGEAR)

シェゾとの出会い!!



大ヒット作品「ぷよぷよ」の核となったゲームがこの魔導物語。

古代魔導スクールに入学するため旅をしていたアルルは、道中リュンクスに財布を抜き取られてしまいます。あわてて追いかけるアルルの前に突然白い煙が……。中から現れたのは美青年魔導士シェゾ。「おまえのすべてが欲しい」アルルは地下迷宮に閉じこめられてしまいます。「こんな所でじっとしている場合じゃない！」アルルは牢を抜け出しましたが……!?



▼がんばれアルル。地下迷宮から脱出だっ!!



「魔導物語」ではちびっ子だったアルルも「Ⅱ」では成長して大人の表情もチラホラ。ラストではルベルクラクことカーくんとの出会いが待ってるぞ！

究極の女王様ルルー登場!!



「魔導Ⅱ」と同じくスクールをめざし旅を続けていたアルルはいつしか怪しげな森の中に入り込んでしまいます。突然、高笑いとともにルルー登場!!「サタン様と結婚するのはこの私よ！」とミノタウロスをけしかけてきます。一目散に逃げ出したアルルは落とし穴にまっさかさま、まんまとルルーの罠にはまってしまいました。目を覚ますとそこには1匹のカエルが……。「外に出るにはまずカエル王に会うことだ」。アルルはカエル王に会うため歩き始めます。

▼どうして戦わなきゃいけないの!? byアルル







こんなの付いてました！



ソフトに付いてきたMOOの大ぶろしき！ 持ってる人はかなりのコンパイル通!?

なぞぷよ (PC-98)

時の女神と賢者に挑戦!!



魔導中学校に通うアルルは進級試験を受けることになります。1年次の試験は山の頂上にある宝玉を取ってくること。無事にアルルは進級できるでしょうか……？ 試験は2年次・3年次とだんだん難しくなっていきます。



▼「なぞぷよ」解いて試験に合格!?



あの頃のボクたち

「魔導物語Ⅱ」を作るとき、もっとシェゾを出させてやろうと考えた(パソコン版は前半に出ただけだったので)。「ぷよぷよ」でシェゾのファンが増えていたときだしな。だから何度も復活させて、最後はサタンとの究極の選択を入れたわけだ。シェゾファンを自認するなら、ぜひ遊んでみてくれ。

<白龍鳳 霞>

DS グラフィティ Vol. 13



パッケージタイプからディスク付き書籍へ！ いっそう身近になったDS!!

アルルのルー (GAMEGEAR)

きみはカレーを作れるか!?



晩ご飯にカレーを作ることにしたアルル。さっそく材料を買いに市場に出かけましたが商人たちが材料を売ってくれません。どうやら材料を手に入れるには、なぞぷよを解かなくてはならないようです。問題数は全200問！



▼おいしいカレーを作るためにがんばるぞ〜





ぷよぷよ通 (MEGADRIVE)

めざせ、ぷよマスター!!



説明するまでもないが「ぷよぷよ」の発展系。ぷよマスターをめざすアルルは魔物の住む西の塔を上へ上へとたくさんの魔物たちと勝負をしながら登っていきます。敵キャラがどーんと増えて32体！ 最上階にはボス3人が待っている。キミはぷよマスターになれるかな!?





▲かわいくって手強い敵が大集合!!



◀塔の上にはカーくん!?

ゲームギア版「魔導物語Ⅲ〜究極女王様〜」の制作は、途中で1ヶ月近い納期の短縮があった。通常、ゲーム開発は遅れが生じやすいものなのだが、納期の短縮があったにも関わらず、その短くなった納期の2週間前にマスターアップすることができた。すばらしい進行ぶりだったが、後にセーブ関係のバグが発覚。結局それを直すために、全体的に見て遅れが生じてしまったのだった。

●●●●●●●●●●●● <ケロル>

Disc Station Vol.1

●デビルフォース（前編） ●マーベルバットゴルフⅡ ●らっきょ食うカーバンクル ●むーれくろーずるっぱ ●トランスボーダー ●ディスクサガ2湯煙に消えた美女たち ●なぞぷよ

デビルフォース（前編）

国を失ったダリル国の王子ルーディーは傭兵としての雇主を探す道中、邪悪な魔導士ドルメーガに師ベルナーを殺されてしまう。一行は、妖魔を封じる「女神の剣」を魔族から守り、仇を討つため少数の仲間と敵地へ乗り込んで行く!!





◀師ベルナーの敵を討つため、戦えルーディー

Disc Station Vol.2

●デビルフォース（後編） ●エスパー無宿 ●ケロ助の寒中訓練 ●LADY BONO!! ●なぞぷよ ＊テキストコーナー



デビルフォース（後編）

敵の本拠地エブラの塔を目指し海を渡ったルーディたち。彼らを捕虜にしようとする皇帝ラーズルの追手が襲い来る中、最後の戦いの火蓋は切って落とされた。





▲勝利の結末やいかに……!?

LADY BONO!!

悪の吸血鬼ミルキーが女子校に侵入しているという情報をキャッチした主人公ボノ。全編おちゃらけムードのアドベンチャーゲーム。

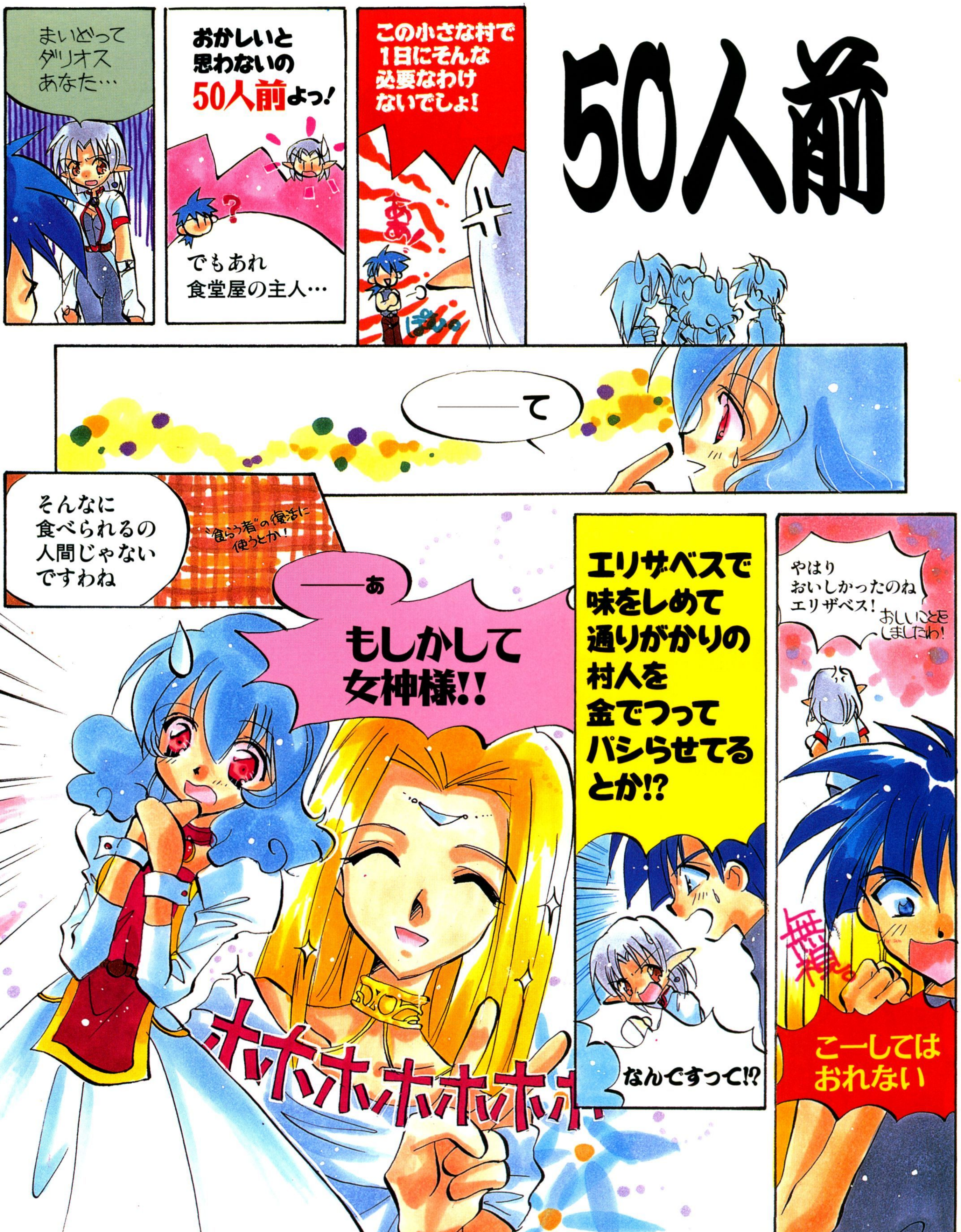




▽気付けば増えているコンパイルのゲーム… DSには毎号のように魅力的なキャラが新しく出てきてるし… うーん。11月30日に21歳になるので、誰かセガサターンとWin95が快適に動くマシンを下さい。(持ってなかったんかい!!) by香港アイドルエリックソン大pushの須田さぎり



ずしゃ!
はう!
あ　軽量化の魔法がきれた
それはおいといてっ
ダリオスの家
え?
肉屋?
肉
ダリオスさん肉屋さんなんですか?
そ!
うちのマリアンヌで作った酢豚食べる?
すちゃ
いえ結構…
美しい人に食べられてエリザベスも本望だろう…
ダリオスさーん
豚肉を50人前よろしくー
あいよっ
お客さんだっ
まいど――♪
けど
その女神さまはブタをどうしたのかしら
……食べたんじゃないか?　エル


まいどって
ダリオス
あなた…
おかしいと
思わないの
50人前よっ!
でもあれ
食堂屋の主人…
この小さな村で
1日にそんな
必要なわけ
ないでしょ!
ぽい。
50人前
——て
そんなに
食べられるの
人間じゃない
ですわね
"食らう者"の復活に
使うとか!
——あ
もしかして
女神様!!
エリザベスで
味をしめて
通りがかりの
村人を
金でつって
パシらせてる
とか!?
なんですって!?
やはり
おいしかったのね
エリザベス!
おしいことを
しましたわ!
こーしては
おれない



もうすぐ誕生日の須田先生にお祝いのファンレターを!!
あて先／〒732 広島市南区稲荷町2-16 広島稲荷町第一生命ビルディング
(株)コンパイル・DS部「須田先生おめでとう!」係


ジャンパーと呼ばれる
者達がいる
JUMP HERO
己が2本の脚で
大空を駆ける
なぜ彼らは
ジャンプに情熱を
燃やすのか——
かねこしんや
ほほう
やりおるわい
主な登場人物
ビリー
ビリー・ド・バビーン。正義感あふれる熱血野郎。
リンダ
マルガリータ林田(リンダ)。ビリーと幼なじみの元気な女の子。
シュガー
人形(名前はオリゴ)使いの女の子。腹話術で極悪海賊人形を演じ、キツーイことをのたまう。
ジャンプ王
伝説のジャンパーの霊。現在はシュガーにとりつき、彼女を一流のジャンパーにしようと考えている。


ここにもまた一人
ジャンパーを志す
若者が
目指して
ないですっ
&霊。
うーむ
まずはジャンプの
楽しさから
教えるかのう
でしたら
この花で
トブ気分を
お試しに
こらっ！
そんなわけで
いっぺん
飛んでみるが
よい
ピュー
いやあああああ


ヒュ
わあ…!



これであの娘も
ジャンプの快感に
ホレホレじゃ
百聞は一見に
しかずってワケか
ねぇ
それはいいけど
着地のコトも
考えてるんでしょうね
はっ
ジャンプの魅力を
わかってもらえたかのぉ
わかるか
ボゲエッ!

アンケートハガキがつくる

第9回 DSキャラコン Hit Chart



やってきましたDSキャラコン。毎回その号に登場するキャラの中で、一番人気を決めようっていうコーナー。今回のトップ1の栄冠は誰の頭上に輝くか！？

「DS15」で好きなキャラベスト20

今回から、みんなのキャラへの熱〜い想いを紹介していくよ。

1 
ミルフィア
（フロートランドのおとぎばなし）
315 PT

ちょーcute!!（千葉県／みゆみゆたわし1ごう）
可愛い顔してバンバン敵を倒すあのギャップがいいっす（広島県／ぽんず）
ミルフィアに心を奪われてしまいました（埼玉県／ぱる2）

2 
アルル・ナジャ
（なぞぷよ、ムービーファイル）
174 PT

けっしてアルルの水着姿に目がくらんだワケでは…ナイです（新潟県／国府柳介）
アルルをもっと使って下さい（愛知県／本宮林檎）

3 
シュガー
（JUMP HERO外伝3 トビッきりアドベンチャー）
151 PT

シュガーは本当にジャンパーになるのだろうか（笑）（東京都／伊比学）
も～めちゃくちゃかわいいっ。性格良すぎ（東京都／もりまりも）

4 
カーバンクル
（なぞぷよ、ムービーファイル）
126 PT

カーくんカーくんカーくんカーくん…（石川県／J-OK）
ぶっちぎりだよカーくん最高!!（大阪府／大西孝二）

5 
うろこさかなびと（セリリ）
（なぞぷよ、ムービーファイル）
107 PT

あなたは罪な人魚だ！（神奈川県／ヘルブミー）
今回、セリリちゃんが私のイチバンです。（広島県／森部くま）

6 
チップル
（フロートランドのおとぎばなし）
76 PT

この娘が主人公のゲームを作ってほしい。（千葉県／哀靈嗚呼怒）
ちょこちょこ歩くところが、またかわいい（石川県／中山浩子）

7 
右下の赤いヒト
（JUMP HERO外伝3 トビッきりアドベンチャー）
64 PT

右下の赤いヒトもめっちゃラヴリー♥でした（兵庫県／高槻明）
セリフ読まない内にクリックしてしまって困りました。（東京都／まゆら）

順位		キャラ	作品	PT
8		マルガリータ林田（リンダ）	JUMP HERO外伝3 トビッきりアドベンチャー、ムービーファイル	58 PT
8		イヴァン・ペントロビッチ・ギンフスキー	JUMP HERO外伝3 トビッきりアドベンチャー、ムービーファイル	58 PT
10		オリゴ	JUMP HERO外伝3 トビッきりアドベンチャー	57 PT
11		カチュア	DSパザール	54 PT
12		ベヴァリー	あっぷるそーす ぼくらの無人島	52 PT
13		眉犬（まゆいぬ）	ムービーファイル	48 PT
14		クレイジーバズ	大海鮮	43 PT
15		マイクロフト	あっぷるそーす ぼくらの無人島	40 PT
15		ベルフェイン	フロートランドのおとぎばなし	40 PT
17		スマッシュ	ムービーファイル	33 PT
18		ビリー・ド・バビーン	JUMP HERO外伝3 トビッきりアドベンチャー	29 PT
19		シエゾ・ウィグィィ	ムービーファイル	26 PT
20		シャロン	JUMP HERO外伝3 トビッきりアドベンチャー	25 PT

ミルフィア圧勝！ アルルV４ならず

今回、トップ１の栄冠に輝いたのは、なんと「フロートランドのおとぎばなし」に登場した新キャラのミルフィアでした！　第６回以来首位の座を守り、その人気は不動かと思われたアルルに、141ポイントもの大差をつけての勝利。パチパチ。これからのミルフィアの活躍が楽しみだね。３位は、同じく新キャラ（「JUMP HERO外伝３」）のシュガーが獲得。特に男の子に人気があったみたいだよ。人気の「JUMP HERO」からは総勢７人がランクイン。反対に「大海鮮」で入賞したのはクレイジーバズのみ。この差があまりにも悲しいね。番外編で注目すべきは、「JUMP HERO」に登場したおばさん３人組。ライトおばさん37位、レフトおばさん42位、センターおばさん62位と、人気が分かれたのだ。みんな、細かいところまで見てるねぇ。



◀兵庫／香芝しみか



◀石川／猫川蒔絵



アンケートはがき用リスト

アンケートはがきの同じ番号の欄にそれぞれの評価点数（５～１＝最高～最低）をDiscの内容を見ていない場合は、０を記入してください。

◆ Discソフト ◆

1. Geo-Conflict 3 -Hell's Gate Crusaders-
2. 魔導物語 ～魔導師の塔～
3. あっぷるそーす アングラー
4. GO! GO! IVAN
5. なぞぷよ
6. のーコネ ハートランド
7. DSアニメ
8. ムービーファイル
9. Disc Station出張版
10. ケットシースクリーンセーバー
11. ハニービースクリーンセーバー
12. タイムトライアル3D迷路「迷左衛門」

◆ 本誌記事 ◆

1. 表紙
2. Disc Stationのあそびかた
3. 特集 シミュレーションは進化しているか
4. Geo-Conflict 3 -Hell's Gate Crusaders-
5. 魔導物語 ～魔導師の塔～
6. あっぷるそーす アングラー
7. GO! GO! IVAN
8. なぞぷよ
9. MOVIE&ANIME
10. HTML
11. いくぜ！　DSやりこみ隊
12. コンパイル新作情報
13. コンパイル通信
14. コンパイル＠ホームページ
15. S&E　CGグループ
16. 韓国コンパイル情報
17. Go! Go! Carbuncle Girls
18. GAME HISTORY in COMPILE
19. 幻世外伝シリーズ「幻世漫遊記」
20. JUMP　HERO
21. DSキャラコンHit　Chart
22. お笑い４コマBOX
23. あぁ、世界のゲームたち
24. オレたち のーコネ☆バスターズ
25. 新・コンパイルかわら版
26. 新・MOOのゲーム大好き
27. 同人誌さんいらっしゃい
28. こね²こねくしょん
29. 次号大予言
30. カーくんのお料理講座
31. ログインとディスクステーションの野望
32. これでいいのかDS!?
33. コンパイルのミステリーゾーン
34. ハイテク捜査網'97
35. THE DirectX-FILES
36. 著作権講座　まるしーでGO!

今回登場したキャラ一覧（全部じゃないけどね）

Geo-Conflict3 -Hell's Gate Crusaders-

ジョシュア
リオン
ガレス
アルシル
ハヅキ
セイニー
リビウス
バン
ゼフィール
ティティス
バルドウィン
シャロット
キャス
アイギール
ジュラン
ミロード
マールハルト(助言爺)
ゴブリン
ヴァンパイア
ダークエルフ
ネクロマンサー
サッキュバス
黒騎士
魔竜ラフニール

魔導物語～魔導師の塔～

シェゾ・ウィグィィ
てのりゾウ
ウィッチ
ウィッシュ
ダークマター
ゲイ
緑ぷよ
スケルトンT
ナスグレイブ
ふたごのケットシー
パノッティ
インキュバス
ウォーターエレメント
サムライモール
スキュラ
ハーピー
アーちゃん
アウルベア
まもの
さそりまん
ドラコケンタウロス
バーテンメカ
すけとうだら
うろこさかなびと
ももも
リディア
ふふふ
パキスタ

GO！ GO！ IVAN

イヴァン・ベントロビッチ・ギンフスキー
親衛隊
アル・カモネ

あっぷるそーす アングラー

男の子
女の子
外国人
爺

なぞぷよ

アルル・ナジャ
カーバンクル
ミニゾンビ
ふふふ
ルルー

のーコネ ハートランド

<イチ押しソフトＪＪ>
風になりたい
やんがーはやし
りさ吉
テイテイ(終了アイコン)

<Dragoon　Colosseum>
メルフィーナ姫
ファリナ
レッドドラゴン
アジャイル
ヒュドラ
ワイバーン
応竜
ワーロック

<それいけ! フキダシくん>
フキダシくん
フキダシママ
フキダシパパ
セリフちゃん
ワンワン
ニャンニャン

<MSBT>
眠兎
クリス
武器屋のおっさん
武器屋のねえちゃん

<DSバザール>
カチュア
ハンス
モニーヌ
クレイジーバズ
バンデラス
親だぬき
子だぬき
キツネ

オレたち のーコネ☆バスターズ

かえで
セクシー大帝
南千晶
紅涙妖魔

ムービーファイル

<ジャンプヒーロー>
ビリー・ド・バビーン
マルガリータ林田
イヴァン・ベントロビッチ・ギンフスキー
シャロン

<幻世シリーズ>
リンシャン
スマッシュ
ネズミ

<魔導シリーズ>
キキーモラ
ウィッチ
すけとうだら
ちょっぷん

ここに載っていないキャラでもどんどん応募しちゃってOKよん。

第10回キャラコン募集!!

毎度おなじみのキャラコンも、いよいよ次回で10回を迎えることになりました！　この記念すべき第10回キャラコンに、みんなも参加してね。

応募方法は、このページについているアンケートハガキの所定の欄に、好きなキャラ３人（匹？）の名前を書いて、ポストへGO！　あとは次号の結果を待つのみ。みんな、ガンガン応募してね！

今号は、「Geo-Conflict3」がイチ押し。かっこいい男の子やかわいい女の子がいっぱい登場するから、誰に投票するか迷っちゃうね。「魔導物語」で主人公を務めたシェゾは、上位を狙えるか？　波乱が予想される第10回キャラコンに、乞うご期待！

アンケートプレゼント

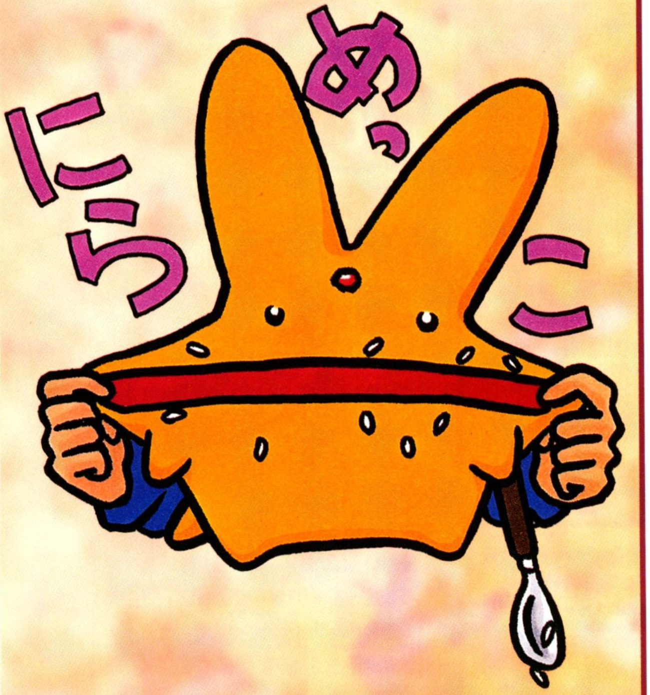
①コンパイル特製 テレホンカード(非売品) 20名様
※絵柄はおまかせください。
②角型クッション ………３名様
③角型リュック …………１名様
④レーシングパーカー …１名様

アンケートハガキに希望番号をご記入の上、応募するのだ。今回のアンケートプレゼントの締切は97年10月31日必着だぞ。



切り取り線

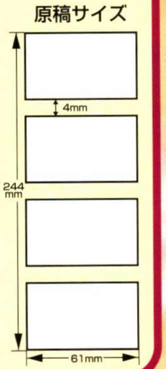
お笑い4コマBOX



4コマまんが大募集!!

いっつも大人気のお笑い4コマBOX。今回から、読者の4コマまんがも募集することになったよ。ネタはコンパイルのキャラに限ります。原稿の大きさは右の図を見てね。原稿はお返しできません。採用された方には、1本につき5千円の賞金を差し上げちゃいます。

原稿サイズ



締切:97年10月9日(必着)

あて先
〒732 広島市南区稲荷町2-16
広島稲荷町第一生命ビルディング
(株)コンパイル・DS部
「お笑い4コマBOX」係

水着選び

小椎尾友江



ちょきんばこ

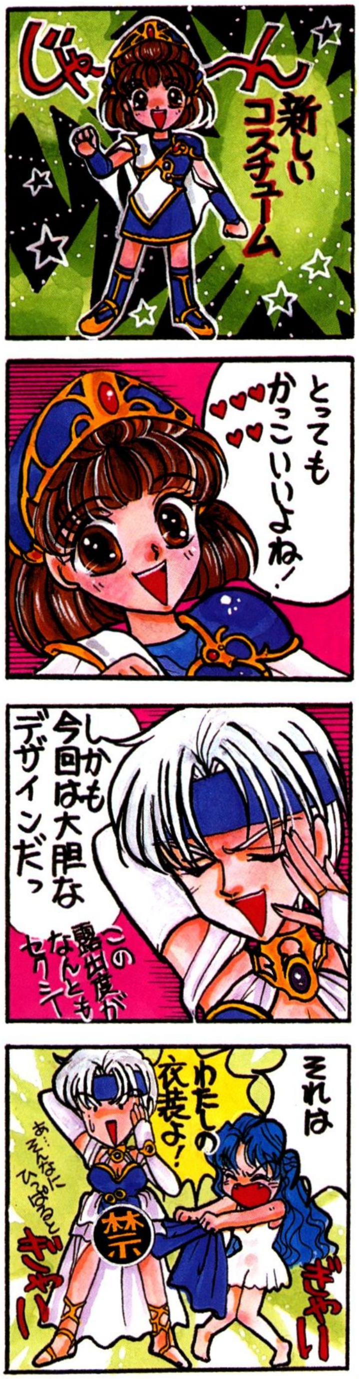
みかき美果子



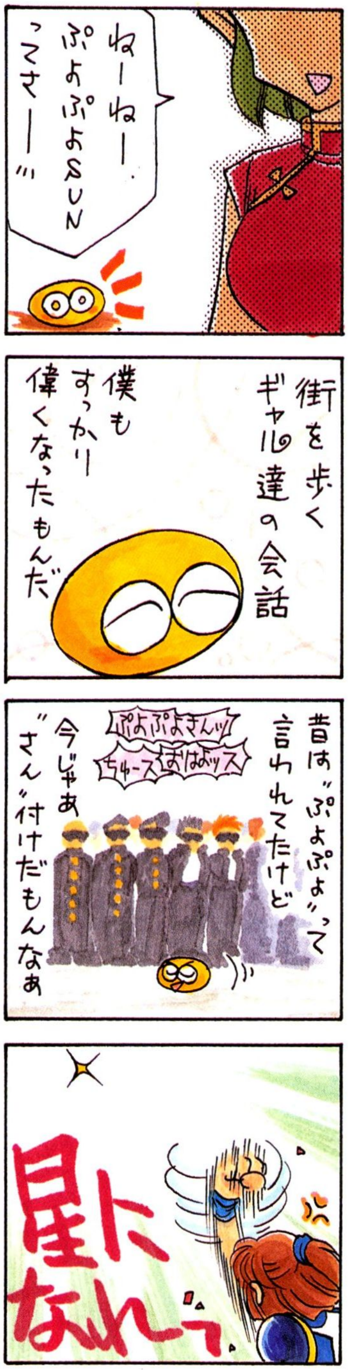
白といって思い出すもの
おこさまランチ



コスチュームチェンジ
大塚恵子

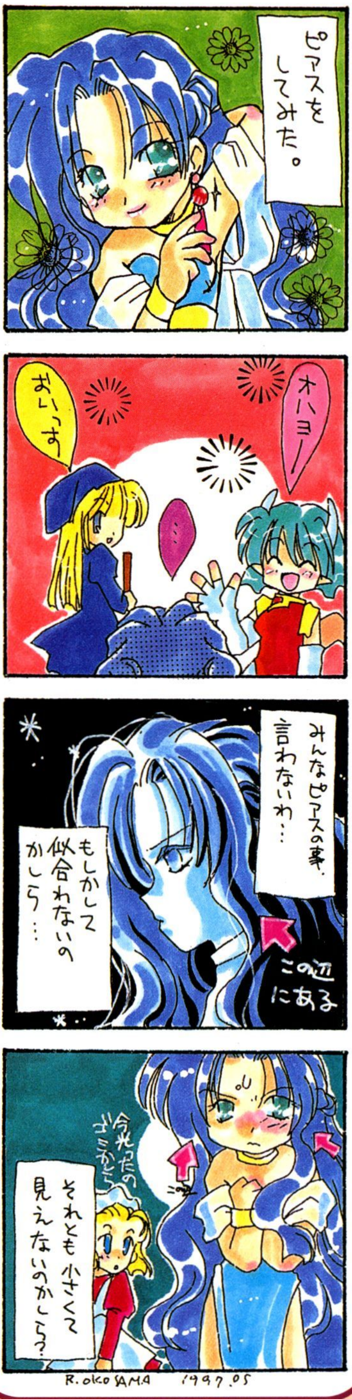


さん
佐竹亜由美



みえないおしゃれ

おこさまランチ



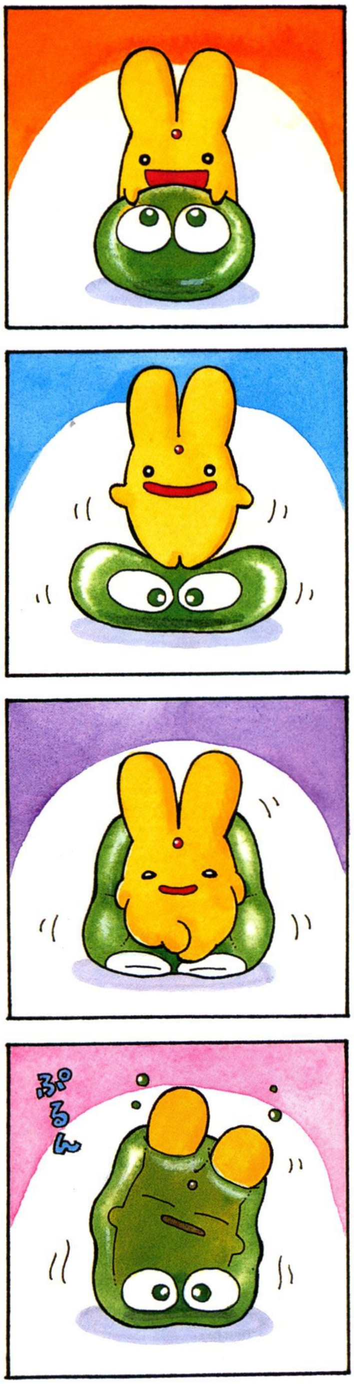
しょせん猫

佐竹亜由美



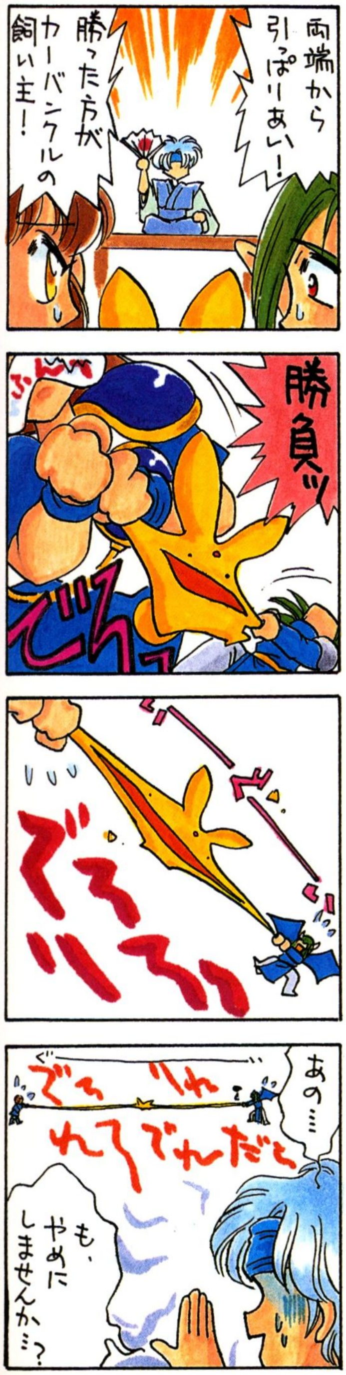
吸収

にし子



大岡裁き

佐竹亜由美



機密

雲源



シェゾのイメージ

小椎尾友江



WORLD GAME series あぁ・世界のゲームたち！ 5th

wgr vol.5





『DIABLO』

発売：BLIZZARD ENTERTAINMENT　　価格：5,980円（税別）

＜動作環境＞

パソコン本体	：IBM互換機で、DOS/V用Windows95、またはWindowsNT4.0が動作する環境
CPU	：Pentium60MHz以上
メモリ	：8MB以上
CD-ROM	：倍速以上のCD-ROMドライブ
ハードディスク	：10MB以上
グラフィックカード	：VGAあるいはそれ以上（高解像度でプレイするにはVESA対応のカードが必要）
サウンドカード	：Windows95コンパチブル・サウンドカード

《けっこういまさら感もありますが…》

ディアブロやってますか。もうとっくに2もアナウンスされてて今さらゲームの紹介でもねえだろと思いますので、ちょっとそれ以外の部分について。

ディアブロというゲーム世界でプレイヤーに課せられるのは、役を演じること以外にない。演じるというのは「他人にどう見られるかを自分で演出する」っつーことで、1人プレイなのに「魔法の使えないソーサラー」とかを無理に演じる人っていないよね。日常他人と接する際、僕らは接する社会の数だけキャラクタを使い分けてるわけですが、ディアブロというネットワーク上のゲーム世界でもまた、それ用にキャラクタ（性格）をクリエイトするのです。ディアブロはプレイヤーに「役を演じること」を許したゲームで、その演じることのできる役が、他のゲームに比べてべらぼうに多かった。

ゲームに参加する目的がシナリオコンプリートじゃない、たとえばゲーム内では人殺しになることだってできる。仲間のプレイヤー（ネット上の知らない他人）を言葉巧みにおびきよせて殺してお金とアイテムを根こそぎいただいたり、あるいは貴重かつ強力なアイテムを集めて他のプレイヤーと取引をしたり……。あるいは殺されたプレイヤーの仕返しをする賞金稼ぎになってみたり（好事家はわざわざそのシーンだけ必殺仕事人のＢＧＭでプレイすると聞きます）。あ、もちろん見ず知らずの人と連帯感を強めながらシナリオコンプリートするのが目的の人も多いですが。

とにかく「自分の演じるキャラクタで社会と接する」ことが直接の目的になっているのですね。

その受け皿としてディアブロはかなり寛容なシステムになっているのではないかなあと。というか、ディアブロっていうゲームが僕らが接する何番目かの社会たりえる懐の広さを持っているなあって感じか。何か目的をもって新しい社会に接する事のできる人は、ディアブロもきっと楽しいよ。

《…で、思うんスが。》

ネット上の別人格（ネットオカマとか言われてましたね）とか匿名性とかがいろいろ議論の対象になってますが、最初にも言ったけど、僕らは接する社会の数だけ別の人格を持っていると考えたほうがいい。家庭、学校、近所、パソコン通信、ゲーム内あらゆる局面で僕らはキャラクタを使い分けてる。そこに、どれが本当の自分なのかという問いはナンセンスで、それらすべてを包括したものが自分自身に他ならないと思うんだけど。

＜沢渡寿三郎＞

REVIEW

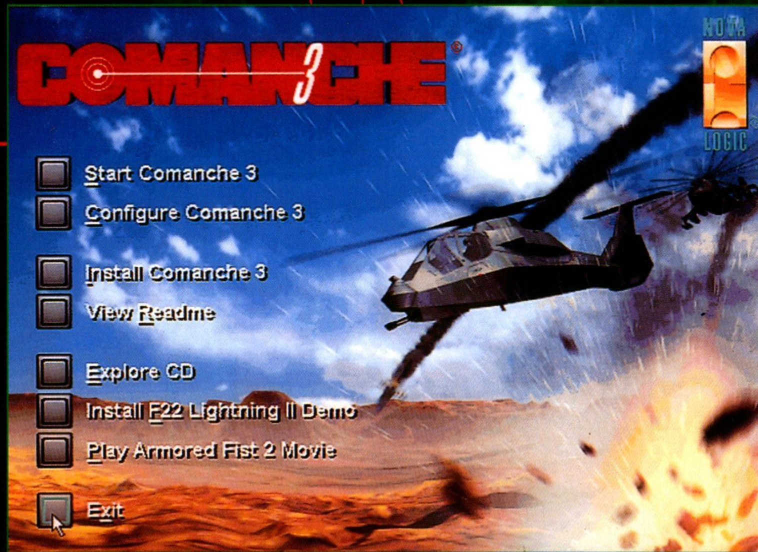
海外にはいろんな意味で、すげぇパソコンゲームがたくさんある。その中で気に入ったものを自分の金で買い、内容を紹介しようというのがこのコーナーだ。だからおもしろくもねぇゲームなんざ紹介しねぇぜ！
第5回目は『DIABLO』と『COMANCHE3』だ！

『COMANCHE3』

発売：マイクロマウス株式会社　定価9,800円（税別）

＜動作環境＞

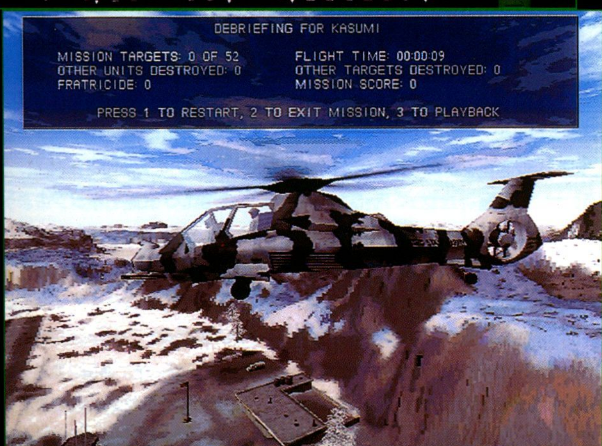
パソコン本体	IBM互換機で、DOS/V6.2以上あるいはDOS/V用Windows95が動作する環境
CPU	Pentium120MHz以上
メモリ	16MB以上
CD-ROM	MPC-2に対応した倍速以上のCD-ROMドライブ
グラフィックカード	VGAあるいはそれ以上（高解像度でプレイするにはVESA対応のカードが必要）
サウンドカード	Sound Blaster、あるいはその100%互換カード



▲ 立ち上げたときの画面。



◀ 操縦席からの眺め。美しい…



▲ いろんな視点から見ることが可能。

《ヘリコプター・アクション？》

何年前だろう。ペンティアムが世に出るよりも昔、ヘリコプターを操縦するフライトシミュレーションが発売されたんだ。それまでのフライトシミュレーションは操作が複雑なんでイヤだったんだが、それはアクションのような感覚で遊べたよ。独自の3Dグラフィックエンジン『Voxel Space』を使った非常になめらかな動きを見たとき、「パソコンはすげぇ！」と本気で感動したもんだぜ。それが1作目の『COMANCHE』なわけだ。3作目になってもカンタン操作は変わらず、『Voxel Space』も2にバージョンアップし、さらに美しくなったぞ。

《Voxel Space2》

ゲームとしての完成度は1作目から高かったよ。もちろん3作目も高いが、はっきり違いがわかるところといえばグラフィックだろうな。画面写真を見てもらえばわかるが、高解像度だと本当に美しいぜ。ポリゴンと違い、カクカクした動きにならずスムーズな表現ができるのも『Voxel Space』ならではだ。ミッションの季節や時間によってグラフィックも変わるぜ。

《スピード感が…》

通信対戦もできて満足かと思いきや、1つだけ残念なところがある。それは、あまりスピード感が感じられないことだ。ペンティアム200MHz(MMX)、ミスティーク（グラフィックボード）、メモリ64MBを使っても、だ。1作目のスピード感を期待していた分、これは悲しかったぞ。

フロリダ・ウェストパルムビーチのアメリカ軍フライトテストセンターが開発に協力しているんで、とてもリアルなんだそうだ（オレにはよくわからん）。あと、『F22 Lightning Ⅱ』の体験版と、『Armored Fist2』のムービーも入っているんで少しお得だな。英語がダメな人は、8月頃発売予定の日本語版がいいぞ。

＜白龍鳳　霞＞



紅涙妖魔（こうるいようま）

▶17号のぷよりんぴっくを制作中。スコトラファンは注目して待つでおじゃる。

セクシー大帝（たいてい）

◀17号のブリッツランナーの企画で激戦中! 現在、弱りゆく肉体と悪戦苦闘中だ。

こんにちわ、かえででーす。みなさんからの質問にお答えするQ&Aコーナー「オレたち のーコネ☆バスターズ」。さて今回はどんな質問がきているのかな?

▶みなさん「魔導物語」で遊んでくださいね。質問、感想待ってます。

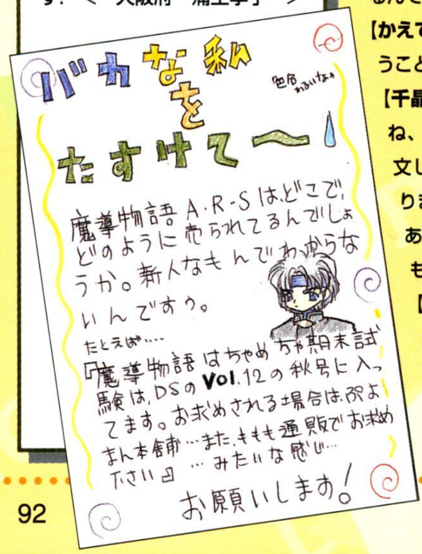
南 千晶（みなみちあき）

かえで

◀ただいまダイエット中。やせたいケド、おなかがペコペコなの! お仕事は主にテストプレイをしてました。

オレたち のーコネ☆バスターズ 第2回

Q 魔導物語A・R・Sはどこでどのように売られてるんでしょうか。新人なもんでわからないんですぅ。たとえば…『魔導物語はちゃめちゃ期末試験は、DSのVol.12の秋号に入ってます。お求めされる場合はぷよまん本舗…また、ももも通販でお求め下さい』…みたいな感じ…お願いします! < 大阪府 蒲生季子 >



バカな私をたすけて〜!

色合わるいなぁ

魔導物語 A・R・S はどこで、どのように売られてるんでしょうか。新人なもんでわからないんですぅ。

たとえば…

『魔導物語はちゃめちゃ期末試験は、DSのVol.12の秋号に入ってます。お求めされる場合は、ぷよまん本舗…また、ももも通販でお求め下さい』…みたいな感じ…

お願いします!

【かえで】といったおハガキなんだけど、千晶クンわかった?

【南　千晶（以下千晶）】ふふっ、今回は特に調べることはありませんでしたよ。

【かえで】ど…どうしたの千晶クンッ?! いやに自信ありげに言うじゃない。

【千晶】そりゃ、ね。だってこの蒲生さんからのハガキに答えが書いてあるんですから。

【かえで】え? え? いったいどういうことなの?

【千晶】「魔導物語A・R・S」はですね、全国のパソコンショップで注文してくださればもちろん手に入りますが、このハガキにも書いてあるとおり、ぷよまん本舗やももも通販でも購入できるんですよ。

【かえで】なるほど。そういうことだったのね。

【千晶】ももも通販の申し込み方などは、DSのCD-ROMの「のーコネ ハートランド」の中にももも通販のコーナーがあるのでそちらを見てください。

【かえで】CD-ROMを見られない読者はどうすればいいの?

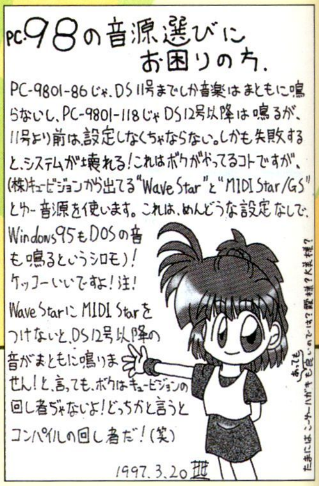
【千晶】そ、それは… えーと… どうしよう。

【かえで】ふふっ。まだまだね、千晶クン。そういう人のために、ももも通販カタログっていうものがあるのよ。

　ももも通販カタログが欲しいよっていう人は、本誌68、69ページにカタログの取り寄せ方が載ってるので、そちらを見てくださいね!

【千晶】そうそう、言い忘れるところでしたよ。「魔導物語A・R・S」を購入される前に、お手持ちのパソコンの機種が対応しているかどうか調べる必要があるんです。

　お手持ちのパソコンの機種をユーザーサポートまで、電話かハガキで必ずお問い合わせください。



PC98の音源選びにお困りの方.

PC-9801-86じゃ、DS11号までしか音楽はまともに鳴らないし、PC-9801-118じゃDS12号以降は鳴るが、11号より前は設定しなくちゃならない。しかも失敗すると、システムが壊れる!これはボクがやってるコトですが、(株)キュービジョンから出てる"Wave Star"と"MIDI Star/GS"とかー音源を使います。これは、めんどうな設定なしで、Windows95もDOSの音も鳴るというシロモノ)! ケッコーいいですよ!注! Wave StarにMIDI Starをつけないと、DS12号以降の音がまともに鳴りません!と、言っても、ボクはキュービジョンの回し者じゃないよ!どっちかと言うとコンパイルの回し者だ!(笑)

1997.3.20

Q PC98の音源選びにお困りの方。PC9801-86じゃ、DS11号まで

【かえで】Qって書いてありますケド、これって質問ぢゃないですよね。

【紅涙妖魔（以下妖魔）】そーでおじゃるな。

　しかし、北路七星クンのようなハガキも大歓迎でおじゃるよ。

【かえで】でも、こんなハガキばっかり来たら、このコーナー、クビになっちゃいますよね、あたしたち?

【妖魔】……ま、まあ、さっきのようなハガキはそれ相応に歓迎するでおじゃるが、大々歓迎なのは質問のハガキでおじゃるよ。

【かえで】は、ははは……そーですよ、



Q

幻世酔虎伝についての質問です。
①真・虎の穴の地下5階より先がある、と聞いたけどホント？　もしホントならどうやって行くの?
②羅刹の石って何に使うの?
③呪符って何に使うの?

＜長野県 水無月らいむ＞

【セクシー大帝(以下セクシー)】 よし、これは「幻世酔虎伝」に関する質問だな。

【かえで】 最近、「酔虎伝」に関する質問が多くなってきたわね。

【セクシー】 それだけ大勢の人々がプレイしてくれているんだな。フフッ、…上等だ!

それでは君の、いや世界中の「幻世なぜなに?」にスルドくお答えしよう!!

【かえで】 じゃあ、1つ目の質問ね。

【セクシー】 よろしい、お答えしようッ!　じつは、1番と2番の質問はふか～く結びついているのだ!

【かえで】 と、いうと?

【セクシー】 ウム。「羅刹の石」を持って地下5階のある場所に行くと虎の穴、地下○○○階っていう所へ行けるらしい。

【かえで】 よ～し、私が実演してみましょう!

【セクシー】 ムッ?

【かえで】 …はぁ、やっとたどり着いたわ。「羅刹の石」を持って…「地下5階」っと…たぶんここね。

…ええ!?　こっ、これわッ!?

【セクシー】 ムッ!　いかァァァん!!「セエクシィィ・スパイラルキィィィィックク!!!!」

【かえで】 はぁぅッ!!

【セクシー】 かっ、かえでクン!　それ以上言ってしまったら、チビッコたちの夢が無くなってしまうじゃないか!!

【かえで】 セ、センパイ…。ごめんなさい。

【セクシー】 いや、わかってくれればそれでいい。

では、気を取り直して3つ目の質問の答えだ!

【かえで】「呪符」について、ですね。

【セクシー】 ああ。「幻世」の世界では「呪符」というのは、何か特別な封印を解くために必要な物らしい。

【かえで】 そうね。このゲームで言えば、封印のかかった「扉」や「宝箱」を開けるために必要みたいね。

!　あ…たしか、それって「遺跡の地下」と「猛虎拳道場地下」にあったような…。

【セクシー】 ハラショーッ!　見事だ、かえでクン!　しこたまゲームをしている君らしいな。

【かえで】 ウフフフフフフフフ…そ、そんなコトないですぅ!

【セクシー】 ドゥワッハハハ、ハズかしがることはないぞ!

「遺跡の地下」の場所は、6章の海辺の町からずーっと左の方へ進んだところにあるんだ!

「道場地下」も同じく6章の武闘大会終了後に道場の倉庫、…猛虎光波斬のある部屋の隠し扉から進めば行くことができるぜ。

【かえで】 そう、そこには封印された扉が道をふさいでいるから、そこで使うことになるの。わかった?

【セクシー】 だが、しかし!　**呪符が使えるのはリンシャンだけだぜ。アターホーかスマッシュが使う場合にはどこかで使い方を見ておく必要がある。しぃっっっかり、探しておくことだな。**

【かえで】 みんな、ガンバッてね!!

しか音楽はまともに鳴らないしPC9801-118じゃDS12号以降は鳴るが、11号より前は設定しなくちゃならない。しかも失敗するとシステムが壊れる!　これはボクがやってるコトですが、(株)キュービジョンから出てる"WaveStar"と"MIDIStar/GS"とゆー音源を使います。これは、めんどうな設定なしで、Win95もDOSの音も鳴るというシロモノ!　ケッコーいいですよ!

注!　WaveStarにMIDIStarをつけないとDS12号以降の音がまともに鳴りません!

＜　東京都　北路七星　＞

そーですよね?

【妖魔】 も、もちろんでおじゃるよ。

～補足～

確かにPC9801-118は、DOSとWindows上で同時に使用した場合、多くのトラブルが発生しやすいようでおじゃる。

DiscStationすべての号で問題なく(設定変更することがなく)動作するサウンド環境になると、NEC製PC9801-86とクリエイティブメディア社製Sound Blaster AWE32 for PC98を組み合わせた環境をお勧めするでおじゃる(少々値段も張るし、拡張スロットを2つ使用するのが欠点でおじゃるが…)。

これらのサウンドボードは、同居できるのでDOSゲーム（PC9801-86）とWindowsゲーム（Sound Blaster）を設定を変更せずに、同時に遊ぶことができるのでおじゃる。

北路七星クンの手紙で紹介しているサウンドボードは、動作保証対象に入っておらず、Windows95上で使用した場合は、製造販売したメーカーと使用したユーザーに責任を持ってもらう形となるのでご注意ください、でおじゃる。

もう、私たちの顔と名前を覚えてくれたかな?　秋の夜長に、DSを遊んで読んで、ハガキを送ってね



【セクシー】 他の質問は「のーコネハートランド」の方にも載せてるんで、そっちも見てくれよな!



【千晶】 ゲーム以外でも困っていることがありましたら、ハガキに質問を書いて気軽に送ってくださいね。



【妖魔】 ハガキ1枚につき、ゲームは1種類にするでおじゃるよ。でも同じゲームの質問なら、いくつ書いても良いでおじゃる。



【かえで】 個人あてに質問してくれてもかまわないわ。みんなからの質問、待ってるわね!

それじゃ、DSVol.17で会いましょう!　バイバイ!!

あて先

〒732
広島市南区稲荷町2-16　広島稲荷町第一生命ビルディング
（株）コンパイル・DS部
『DS・オレたち　のーコネ☆バスターズ』係

お問い合わせ先：（株）NEC／0120-60-9821
クリエイティブメディア（株）／03-3256-5577

新 コンパイルかわら版

「のーコネ ハートランド」新装開店!

いつもは脇役の「のーコネ　ハートランド」が主役だ!

司会　こんにちは。ここ、DS開発室は16号マスターアップを直前に控えて殺気立っております。きわめて危険な状態です。そんな中、今日は殺気の源である開発リーダーのみなさんにお話を聞くことになりました。とても怖いです。それではみなさん、よろしくお願いします。

うつつかづひこ（以下 **うつつ**）いやあ、やっぱり話は大きい方がいいよね。今日はとにかく面白い話しようよ。

ぎゃらりぃぐりこ（以下 **ぎゃら**）「毎日睡眠時間10分でがんばってますぅ!」とかあ?

うつつ　いやいや、読者の皆さんに夢のある話をしようねってことで。

ぎゃら　うーん、睡眠不足で毎日仕事しながら夢見てるけど…。

風になりたい（以下 **風**）しらふじゃムリやで。酒がほしいな、酒が。

司会　さ、酒は…。今日のところは、このウーロン茶でがまんしてくださいよ。ねっ。

うつつ　そ、たまにはウーロン茶で盛り上がるってのもいいもんだよ。

風　どう盛り上がるんや…。

ぎゃら　うんうん。

司会　あ、あの一、それじゃそろそろ本題に入ってもいいでしょうかね?　えー、風さんは「のーコネ ハートランド」のリーダーでしたね。今回から「ハートランド」はHTMLになったわけですけど、HTML化するのは大変じゃなかったですか?

風　そうやねぇ。大変といえば大変やけど、みんなが好きで作業してるし見てくれてる人も喜んでくれると思うし、苦にならへんよ。

ぎゃら　今回からHTML化して、何か変わったこととかある?

風　そうやねぇ。前より快適に「ハートランド」が見られるマシンが増えたはずやで。もっとみんなに楽しんで欲しいからね。

司会　個々のコーナーに関してはどうですか。

うつつ　「MSBT」はすごくカッコよくなったよね!!　敬服した。すごい!　くやしい!　許せん!　ほめるのが悔しいのでもうやめる!

ぎゃら　うん、かっこいいよね(←冷静なヒト)。

風　ウチのコーナー(「フキダシくん」「イチ押しソフトJJ」)だけな気がするで、絵が変わってないのは。あれは**やんがーはやし**が、SS「魔導物語」も担当してて忙しそうやったからしゃあないんやけど。

ぎゃら　うん。SS「魔導」であれだけ飛ばしてる彼らに「描け」って言うのは鬼だよね。

うつつ　う…。

風　あ、さては言おうとしてたな。

ぎゃら　うそー、鬼ぃー。

うつつ　い、いや、そ、そんなことは…ないよ。ははは。えー、話変わりますけど、「DSバザール」といえば、弥穏くんの描いた「大海鮮 in BAZAAR」の煙がこれまたかっこいいよね。いいんだよあれ。まぁなんと言うか、天才の僕がちょっと力を出せばあれくらいすぐに描けるんですけど(笑)。

ぎゃら　だったらすぐ描け!

司会　そういえば、前号に収録の「大海鮮」はWindows95のメルトダウンでアメリカ人スタッフに好評だったらしいですね。

風　そうやねぇ。やられて君あたりがよかったんちゃうかなぁ。

注：やられて君……撃たれると叫びながら死んでいくロボット歩兵。どうも開発コードネームらしい。

ぎゃら　あの悲鳴が(笑)。

風　でもあのままでアメリカ発売はムリやで。ヤバイ表現が多すぎるし…。「ファッキン」とかね。

ぎゃら　「クレイジーバズ」とかも?でもイカレた名前ということでいいのかなぁ。

うつつ　アメリカ人気の勢いを買って、ハヤリもので大海鮮の「アクションフィギュア」を作るとか。んで、アメコミなんかのメジャーなキャラのとなりで、売れ残って山積みとか(笑)。

ぎゃら　そこまでひどくはならないんじゃない?

司会　「大海鮮」自身、他誌でもけっこう評判がいいようですからね。今回の「大海鮮 in BAZAAR」も期待したいですね。

うつつ　やっぱり1本モノでいきましょうよ。

ぎゃら　「ハートランド」のミニゲームからそういうのが出るとうれしいよね。

うつつ　こうなったら「ハートランド」を1本モノにして出しちゃおう(↑そんな無茶な。読者参加コーナーなのに…)。

ぎゃら　HTML化したってことで、インターネットでも使おうよ。「DS出張所」みたいに「ハートランド」もコンパイルのホームページに載っけちゃって。

司会　何かものすごく大きな話になってきましたね。みなさん、これからもがんばってください。今日はどうもありがとうございました。

うつつ　最後に、次号の「ぷよりんぴっく」は、ぜひ期待していてください。原子力潜水艦くらいの大船に乗ったつもりでいてくれてかまわないんで…。

風　最初から沈んどるがな。

ぎゃら　危険だなぁ。

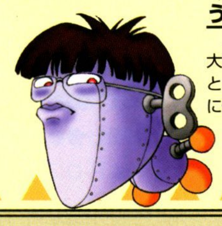
うつつ　潜水艦といえばですね、僕はイギリスのヴァンガード級という艦が好きで…。

──この後、うつつかづひこの潜水艦の話が1時間も続いたのだった。

プロフィール



風になりたい
悪魔もブッ飛ぶ超絶プランナー。最近やっとゲームの2本同時制作という地獄から開放される。ホラーが大好きで、キングを師と仰いでいる。



うつつかづひこ
メカと生き物と女の子が大好きなデザイナー。このところ、デザインの商品性に悩む毎日。

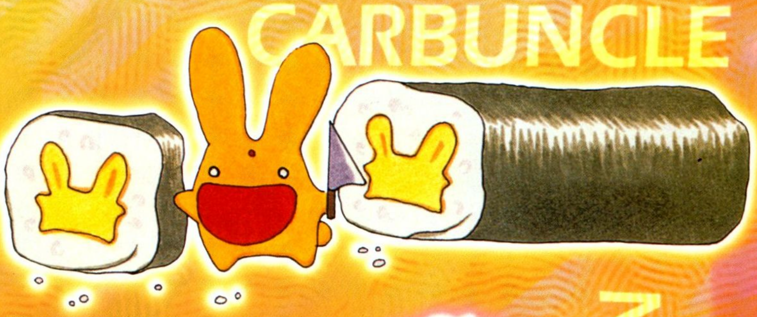


ぎゃらりぃぐりこ
ねことペンギンをこよなく愛すデザイナー。ぬいぐるみと人形に机の上を占領されて、作業スペースの確保に四苦八苦している。

NANDEMO STREET

ナンデモ横丁











新 MOOのゲーム大好き 第5回

今回のゲストは「サクラ大戦」の総合プロデュースを手がけたこの方。他ではちょっと聞けない、学生時代から現在にいたるまでの“栄光の軌跡”を中心に語っていただいた。人に歴史アリ。心して読め。

株式会社
レッドカンパニー代表
広井王子さん
（ひろい　おうじ）

「業界入ってすぐ有名」なんてあるわけない

8ミリカメラが広げた人脈

仁井谷社長（以下、**MOO**）どうもお久しぶりです。

広井さん（以下、**広井**）ごぶさたしてます。

MOO　さくまあきらさんからのご紹介ですね。大学が一緒だったとか？

広井　そうなんですよ。僕は中学から一貫だったんですけど。中学ではけっこう問題児だったんですよ(笑)。

MOO　ははは。クラブ活動は何かされてました?

広井　高校1年までは剣道部で、その後はフェンシング部に。あとは、小学校の3年から大学3年まで古流泳法というのをやってまして、一応師範の免許持ってます。だから、今でも泳ぎは古流泳法なんですよ。

MOO　へぇぇ、すごいなぁ。演劇とかはやってなかった?

広井　んー、演劇というか、映画を。高校のときから8ミリ回してました。

MOO　どんなの撮ってました？

広井　当時は「戦争を知らない子供達」みたいなアンダーグラウンドなのが流行ってて。歩行者天国初日とか、街へ出るとおもしろいものがいっぱいあったんで、そういうものですね。

MOO　じゃあ、ドキュメンタリーっぽいやつね。そういう世代の東京の人って、東京が激変するのを目の当たりにしてるって話を聞いたんですが。ある日突然、ほそーい道がどかーんと広くなったり、あるはずの物がなくなったりしたって。

広井　そうなんですよ。風景が見る見るうちに変わっていくんです。文化面では、ちょうどロックがどっかぁーんと出てきた時期で。レッドツェッペリンが来日して、みんな盛り上がってバンド組む、オレ8ミリ撮る、みたいな感じ。

MOO　あぁ……。

広井　8ミリカメラ1台あるがために、本当にいろんな仲間ができましたね。今でもつきあいあるし、仕事でつながることもあるし。……8ミリっていうと、ビデオと違って2分50秒しか回らないんですよ。だから、「もったいない。もったいない」って言いながらちょっとずつ回すの。

MOO　それでセンスが身につくんですよね。

広井　そうです。

MOO　自分にとってのおいしいシーンだけを、頭の中で編集しながら撮るでしょ。

広井　その通りなんですよ。今の8ミリビデオの子たち見てると、ぶーんぶん回してるじゃないですか。

MOO　そんで、上がるとどうでもいいのになっちゃう。

広井　そうなっちゃうんですよね。

レッドカンパニーが誕生するまで

MOO　やっぱり、そういう経験が今のお仕事に結びついてるのかな。そこらへんをお聞かせ願えますか。

広井　じゃ、続きから。大学も映画研究会で、今度は16ミリの編集マンになるんです。当時けっこう自主映画の団体というものがありまして、そういうところに出入りしてると「バイトしない?」とか声がかかるんですよ。で、バイトして。まぁ、仁井谷さんとこでおやりになってる「丁稚」ですね。そこへたまたま森本レオさんがやってき



●インタビュアー
MOO 仁井谷
（にいたに　まさみつ）
1950年2月10日生まれ、B型。1982年にコンパイルを設立。「ハッスルチューミー」等を自ら手がける。



●今回のゲスト
株式会社レッドカンパニー代表
広井王子さん

（ひろい　おうじ）
1954年2月8日生まれ、血液型不明。アニメ、小説、漫画原作、ゲームなど幅広く手がける。TVゲームでの代表作は「天外魔境」シリーズ、「サクラ大戦」など。



て、子分みたいになっちゃったんです。
MOO　へぇえ。
広井　20歳のときから5年間、朝から晩までずっとくっついてましたね。遊びもたくさん教わりましたね。森本さんとは今でもおつきあいありますよ。
MOO　そうだったんですか。
広井　その後、CMのコンテマンになるんです。ピンクレディーが「シャワラーン・ビューティ！」ってやってたCM知ってます？　あれ、僕です。
MOO　そぉぉぉなんだぁ。その業界に残らなかったのはどうして？
広井　「業界っぽさ」が嫌だったっていうのが一番かな。「広井ちゃぁぁ～ん」みたいな呼ばれ方してね。そこから先の広がりがないっていうか、モノ作りするって感じじゃなかったから。まぁ、どこにいたってそういうところはありますけど、まだ若かったんで。
MOO　ああ、なるほどねぇ。
広井　で、その後、SP（セールス・プロモーション）やってみないかって言われて。プレミアムグッズの企画出ししたりしてるうち、どんどんそっち行っちゃって、お菓子についてるオマケの企画・デザインもレギュラーでやるようになったんです。
MOO　あー。
広井　ロッテのビックリマンとか流行ったでしょ？　あの頃。
MOO　ああ、あれ！
広井　ジョイントロボとか、スーパージョイントロボとかは、ほとんど僕らがやってるんですよ。
MOO　へぇー、そうだったんだぁ。その一方で小説書いたりとかもしてらっしゃった？
広井　いえ、そういったのはずっと後ですよ。とにかく20代はオマケだけ。
MOO　あ、そうだったんだ。
広井　そのときのメンバーでレッドカンパニーを名乗ったんです。まだ会社でも何でもなかったんですけど。

▶「サクラ大戦2」に登場する新キャラクター、ソレッタ・織姫とレニ・ミルヒシュトラーセ少年だ。発売が楽しみ！



◀「サクラ大戦　花組通信」はサターンで発売中。立ち上げるたびに一部内容が変わる、新聞ちっくなデジタルファンディスクだ。ゲームじゃないけど、ファンには必携のアイテムだね



▲広井さん行きつけのもんじゃ焼きのお店にて取材。浅草っ子の腕がなる！

©をつかむまでの長い道のり

広井　で、いろいろなところの仕事をやってるうちに、いくつかクリーンヒットがでるようになって。「ネクロスの要塞」っていうのがめめちゃめちゃ当たったんです。で、漫画化されることになって。それはうれしい。でも、漫画家は漫画を描くと印税が入るけど、こっちは最初に考えたのに、何もない。
MOO　それは、契約を知らないから。
広井　メーカーさんに「漫画化は広告活動で、すべて出版社に一任するから、君らの権利を守ってあげることはできない」って言われて、しょうがなかったんですよ。それでもいろいろ言ってたら、「君おもしろいからウチに来い」って、出版社に言われて。で、出版社の仕事をするわけです。
MOO　ふむ。
広井　そしたらですね、別な人に「そんなことやってないで©とれ。アニメーションの会社を紹介するからアニメ作れ」って言われて。
MOO　うん、そうそう。
広井　それで、「魔神英雄伝ワタル」を作ったんです。
MOO　あー。
広井　で、やっと「広井王子」の名



前が出るわけですよ。でも、広井王子でやったのに、ここでも©はつかなかったんですよね。
MOO　それって、たぶん、契約書作らずにやってたでしょ?
広井　そうです。口約束です。
MOO　だからだよ。
広井　そういうことは全然わからなかったんですよね。作れればいい。…作れることがうれしかったんでしょうね。
MOO　あー、いやわかりますけど。
広井　契約なんか後でどうとでもなるだろうと思ってたんですけど、そうじゃないんですよね。そうしてるうち、「お前らそんなんじゃ食えなくなるぞ」って、資金援助してくれる会社が現れるんです。もう、当時はそこのために一所懸命働きましたよ。でも、©はつかない(笑)。
MOO　そりゃそうだ(笑)。
広井　でもどうも変だぞ、と。そしたら「それは代理店の問題だ」って言われて。じゃあって代理店に言ったら「ウチに来い」(笑)。それで、ハドソンでゲーム作らないか、って。
MOO　それって、あちこちたらい回しにされてるだけじゃあ…?
広井　あとから考えるとね。でもその頃はわからないから。
MOO　そうかー。
広井　結局、©入れてもらえたのは、「ワタル2」とハドソンですね。
MOO　ふうん。
広井　ゲームはPCエンジンでCD-ROMやってたでしょう。最初は何だかワケわかんなくてねー。やだったんですよ。
MOO　やだったんですか?
広井　ゲームはね、やるのはいいけど、作るのは皆目見当がつかないし。ましてやCD-ROMだなんて「なんスか、それ?」「540MB」「わかりません。さよならぁ〜」ってな感じですよ。
MOO　わはははは(笑)。
広井　「ドラクエだったら500本か1000本くらい入るんだよ」「そんなもん作れません!」って。そしたら「いや、ハドソンが全面的にバックアップするから、君たちがおもしろいことを言ってくれれば、僕たちがそれを作るんだよ」って言われて。そんな感じで作ったんですよね。

自分で作ったものは自分で広告したい

MOO　どうして「サクラ大戦」を作ったんですか?
広井　あー。今までは、僕は1クリエイターだから、僕が作ったものを別な人が広告するって形だったんですよ。それは当たり前だし、そういうものだろうとも思ってたんですけど。でも、僕はSPやってたし、自分で作ったソフトだからいろいろと言い分もある。でも口出しできない。じゃあ、言える立場になればいいのかな、と思ってる頃に、たまたま機会に恵まれて。それで総合プロデューサーやらせてください、ってお願いしたんです。
MOO　うんうん。そうでなくちゃね。
広井　「サクラ」まで行ってやっと、夢かなって……。
MOO　ですねー。やっぱりね、©はとらなくちゃいけませんよ。僕は昔からディズニーが好きで、そのディズニーの©への徹底したこだわりぶりに感動してたんです。それで自分のにも必ず入れられるようにしたんですよ。
広井　そうなんですか。
MOO　うん。ディズニーに教えてもらった。「ぷよ」が使い捨てじゃなくて、長く生き続けていられるのは©をうちで持ってるからですもん。
広井　まったくその通り。「ぷよ」のキャラクター商品って、いつも「あるあるある!」っていうところを狙ってきますよね。もう、ぷよまん出てきたときには、ひっくり返りましたよ。
MOO　ははは(笑)。　あれはねー、作ってくれって言ってもどこもやってくんないから、自分とこで作ったの。CMだって何だって、最初はプロに頼んでたんだとねー、その連中ときたら愛情持ってないし、お前ら素人だってゆう顔してもう…。
広井　あー。
MOO　じゃあ、自分でやるわ、と。
広井　本当は自分たちの手でやってくのがいいんですよね。自分たちの作品なんだから。





▲鉄板にナゾの丸い物体が…これは何?　　正解は広井さん特製「ホットケーキ・タワー」でした。ちゃんちゃん



「みんな、我慢が足りないよ」

MOO　それじゃあ、そのプロデューサーになるにはどういうことやればいいと思いますか?

広井　んー。いきなりはできないですよね。ある程度年齢がいって、人脈ができて、初めてできることでしょ。その前に、一つずつやってかなきゃならない。最初はドットのデザイナーからでもいけると思うし、まずはその業界に入るってことが大事。

MOO　うんうん。

広井　それから……。我慢が足りない、みんな。

MOO　ああ。

広井　もう、みんなすぐ有名になれると思ってるの。有名になってから「ラッキーでした、すぐデビューできました」っていうの、あれみんなウソだから。みんな過去の歴史を消しゴムで消してんだから、カッコ悪いからって。

MOO　本当にポッと出で売れちゃう人なんて、めったにいませんよね。

広井　そういう人って、才能だけじゃなくて運もいい人なんですよ。

MOO　そう思います。

広井　僕なんか運がないほうだから、一所懸命運をつかもうと努力する。そのがんばった分だけ、もしかしたら神様が「しょうがないね、1個くらい運をあげようね」ってなるかもしれないし。

MOO　いや、僕はね、運っていうのはみんなに平等にくるのかもしれないと思うの。けど、それが運かどうかがわかんない。

広井　わっ。それは言えてるかも。

MOO　その運をキャッチするだけの能力がいるんですよ。小さい手じゃ大きい物はつかめませんから。見極めも必要だし。それでみんな苦労するんじゃないかな。

広井　ポンとそこにいれば、みんなが教えてくれると思ったら大間違い。入ったときに最初からバラ色なんじゃなくて、自分でバラ色にするんですよ。たぶん、今の若い人って、学校でも家庭でもあんまり我慢してないでしょ。

MOO　家ではお母さんが何でも言うこときいてくれちゃうし、モノは何でもあるしね。昔は欲しくてもなかったから、我慢したけど。だから、自分の中の欲求やイマジネーションをふくらませながら、どう現実との折り合いをつけていくかじゃないのかなぁ。そうすると、いつかはホントに作れるようになる。…でも、わかんないだろうなぁ。たらふくメシが食えてる間は。



◀広井さん自ら「焼き」の腕前を披露。他の人には触らせないのだそうだ

広井　わかんないですよね。

MOO　物があり余るのも考えもんかなと思ったりもしますね。……まぁ、今は自分がその有り余る物を仕掛ける側なんで、微妙な話なんですけど。

広井　そうですね。

南の島でのバカンスは大切な充電期間

MOO　趣味とか余暇の過ごし方って何かありますか?

広井　そうですね、年に3～4回、サイパンに行くようにしてます。

MOO　サイパンのいいところは?

広井　何もないホテルなんですよ。で、何もしないでぼーっと。日本にいると、結局何だかんだとやるはめになるんで、気分転換しに行くんです。

MOO　海で泳いだり?

広井　ええ。古流泳法なので、海かうんと深いプールじゃないとダメなんですよ。深くないと泳げないの。

MOO　あーあー、なるほど。これから先の活動はどうなさるんですか? この路線で行かれるんですか?　キャラと企画と……っていう。

広井　はい。

MOO　映画とかは?　アニメはもうやらないんですか?

広井　アニメは、10月から「ワタル」をやります。「2」から8年ぶりですか。テレビ東京で「超魔神英雄伝ワタル」ってタイトルで。

MOO　ああ、そうなんですか。ゲームは「サクラ大戦2」が来春ですよね。将来的な展望というか野望は?

広井　そうですねぇ…。南の島に住んで、側にはできるだけ若いおねーちゃんをはべらせたいですねー(笑)。

MOO　みなさんそうおっしゃる(笑)。んで、古流泳法で泳ぐ、と。

広井　そう(笑)。

MOO　本日はどうもありがとうございました。

広井王子さんからの感涙プレゼント

大人気「サクラ大戦」のグッズを5名に。もちろん、広井さんの直筆サイン入りであーる（どれが当たるかは編集部に任せてね)。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号とこのコーナーの感想を書いて下記まで送るべし。　**締切は10月31日(消印有効)**

【あて先】〒732　広島市南区稲荷町2-16
広島稲荷町第一生命ビルディング
(株)コンパイル・DS部「ゲーム大好き」サクラグッズ係



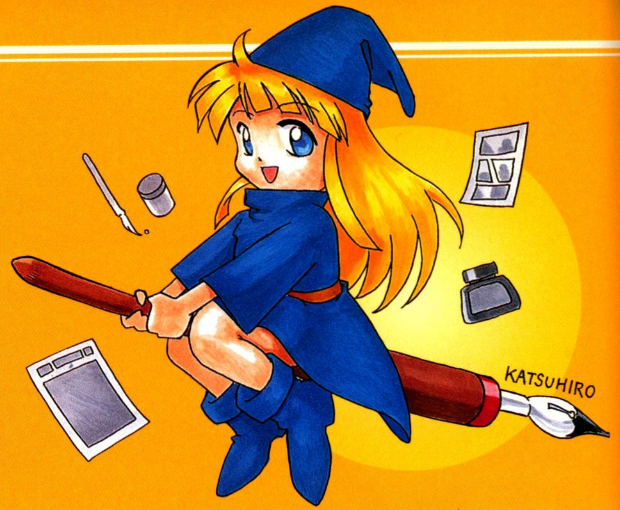
▲ドラマCD「サクラ大戦」帝国歌劇団花組夏公演～愛ゆえに～　©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1996 ©RED. 1996

◀株式会社BMGジャパンより好評発売中!!

次回のゲストは　**大友克洋**さんの予定です

満員御礼 同人誌さんいらっしゃい 第5回





みんな「ばよえ〜んツアー'97〜夏の魔導物語〜」には行ったかな？　次の「魔導コミケ(仮)」まではしばしのお休みだけど、その間もこのコーナーで盛り上がろうぜっ！　…つーわけで、今回はみんなからの熱い声援に応えて、増ページでお送りしまーす♥

サークル名／まよこり

まよこり



代表者／まよこり姉
連絡先／〒510-13　三重県四日市市中野町879-6　生川麻衣子(様)
★主にパソコンアクセサリ中心、アプリケーションもあり！　壁紙、スクリーンセーバー、時計など（キャラのリクエスト可）。その他魔導のコピー本もあり。くわしくはペーパーで。★名古屋イベントオンリーで参加★通販あり（切手不要）

サークル名／あ・ぱすてる・しぇいど

A pastel shade



代表者／大樹（TAIKI）
連絡先／〒825　福岡県田川市伊田3859-4　星ヶ丘ハイツ103号　高瀬(様)方　PY(御中)
★できたてのサークルですが、早くも存亡の危機です。みな様の声で、いろいろやっていけたらいいなと思っています。本当に誰か救ってやってください。
★ 通販あり（80円切手）

サークル名／なるはじかみ

なるはじかみ



代表者／蓼科あかね
連絡先／〒260　千葉県千葉市中央区葛城3-3-15　レオパレスサンフォーレB205号　嶋倉あかね(様)
★榊じゅん&蓼科あかねの２人サークルです。今はグッズ中心に作っていますが、そろそろ本も出す予定です。そのうち魔導コミケ(仮)にも出てみたいです。
★ 通販あり（80円切手）

サークル名／みかんなるとじゅうはちばん。

未完成人18番。



代表者／あるなてうら
連絡先／〒462　名古屋市北区長喜町1-6　椿原(様)方　『玉椿』係(御中)
★便せん・シール・封筒etcをさまざまなジャンルで作ってます。今のところ、コンパイルキャラのグッズは15種類くらいあります。★通販あり（90円切手）。すべてのグッズのコピー見本が載った通販カタログ（便せんのおまけつき）送ります。

サークル名／うぃざーどすたじお

WIZARD STUDIO



代表者／彩乃奈智
連絡先／〒263　千葉県千葉市稲毛区轟町4-5-18　小出紋子(様)
★本ではだいたいシェゾ×アルル中心ですが、他のキャラもいます(笑)。その他グッズとかも作っていますので、興味を持たれた方はお手紙下さい❤
★通販あり（80円切手を貼った返信用封筒を同封）

サークル名／おっぺけぺぇだん

おっぺけぺぇ団



代表者／杉崎しるふ
連絡先／〒100-21　東京都小笠原村父島字奥村職住5-101　長堀(様)方　おっぺけぺぇ団(御中)
★コンパイル・ゲーム中心の４人よろづサークルです。やっとオフ便せん作りました❤ よろしくお願いします。★ペーパー配布者様や文通相手も募集中。お気軽にお願いします。★通販あり（80円切手）

サークル名／けい・あーる・いーじぇい

K.R.E.J.



代表者／きゃきらん
連絡先／〒130　東京都墨田区吾妻橋1-22-14　木内円(様)
★当サークルは「愛と悪の秘密結社」として「ぷよぷよ」の同人誌を作るなどの地下活動にいそしんでいます。活動の一端をのぞきたい方は、連絡先の「公然の秘密係」に郵便を。電話では対応できません。
★通販あり（90円切手）

サークル名／はるにれしすたーず

はるにれSisters



代表者／はるにれT
連絡先／〒562　大阪市淀川区新北野2-2-9 マンションα 2C号室 吉野公恵(様)
★はるにれTとMの苦労と汗とおやじギャグの結晶『カーバンクルビーム発射5～2秒前』、はるにれMの幻世に対する情熱とイキオイの本（どちらもコピー）があります。グッズはなし。イベントで見かけたら声をかけて。★通販あり（80円切手）

サークル名／こくしむそうほんぽ

国士無双本舗



代表者／倭愁(ワシュウ)ひゅうが
連絡先／〒366　埼玉県深谷市緑ヶ丘4-13-201　前野仁美(様)方　「国士本」係(御中)
★よろずサークルです。秋から冬頃までには「幻世」の便せんが出ると思います。他のジャンルでは本やグッズも出てます。
★通販あり（90円切手を貼った返信用封筒を同封）

サークル名／むげんじごく

無限地獄



代表者／ゆみなたくと
連絡先／〒197　東京都あきる野市雨間771 坂本(様)方ゆみなたくとDS係(御中)
★ぷよ・魔導・オリジナル中心に活動しています。グッズばかり作ってますが、そのうち本も作る予定（未定ともいう☆）。
★ただ今ペーパー配布者様募集中
★通販あり（90円切手を貼った返信用封筒を同封）

サークル名／りゅうまつり

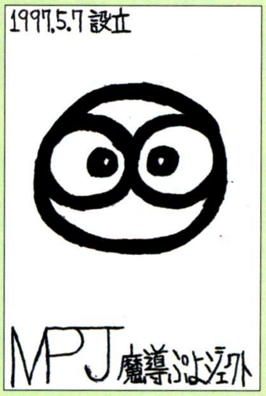
竜祭り



代表者／伊吹紀子
連絡先／〒234　神奈川県横浜市港南区日野南2-16-4　天神林紀子(様)
★ぷよ、魔導メインで活動中。本は通算で20冊、グッズは15種出ています。基本はオールキャラです。別設でドラコFCもやっています。大きいイベントや魔導コミケ(仮)にも出てますので、ぜひお立ち寄りください。★通販あり（80円切手）

サークル名／まどうぷよじぇくと

魔導ぷよジェクト



代表者／ぷよSUN尾
連絡先／〒878　大分県竹田市玉来896-1　三尾祐樹(様)方　MPJ係(御中)
★今年できたばかりのぷよONLYサークルです。これが載る頃には、同人誌史上初!?のぷよのハイテク集が出ます。ぷよ大会でスタンプを素早く集めるテクニックや裏ワザテクニック等てんこ盛り!! ★通販のみ（80円切手）。イベントは出ません。

サークル名／ぷよぷよくらぶ

PUYOPUYO CLUB



代表者／麻美
連絡先／〒299-11　千葉県君津市杢師4-24　県営住宅5-403　植松麻美(様)
★本は作ったことないのですが、グッズはたくさんあります。ぷよ中心投稿サークル「ぷよぷよクラブ」と「スキュラFC」「アルルFC」をやっています。詳しくは案内書で。ペーパーもあります。
★ 通販あり（80円切手）

サークル名／なつきみかんのうえん

夏木蜜柑農園



代表者／夏木みかん
連絡先／〒950-33　新潟県豊栄市下大谷内1080　竹内菜津美(様)
★ぷよぷよシリーズを含むゲーム中心のよろずにて活動中。本、グッズともにたくさん発行してますので、興味を持たれた方はまずペーパーを取り寄せてみてください。(うちは健全サークルです)
★通販あり（80円切手）

隊長・弓・オカ惣の withたま²

こね²こねくしょん Dash! だっしゅ



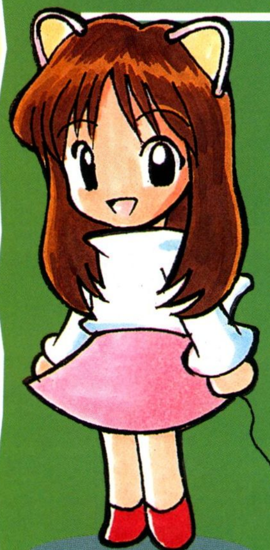
イチオシで賞

▲（東京／もりまりも）季節にもバッチリあってるし、とてもグッド！ ぷよのしおりもいいね（隊長）

うほほほほ……。みんなが大好きな秋がやってきたぜ。スポーツに読書に芸術に……と、がんばってくれたまえ！さあて、われらの「こね²こねくしょん」には新しい仲間が新登場!! おてんばネコ耳娘の“ねこたまなおう”と、謎のサル（？）“たまちゃん”だ。総勢５名になった新こね²をよろしくなっ！

新しい仲間（ねこたまなおう たまちゃん）をよろしく!!

ねこたまなおう



プロフィール：「コンパイルに入社すればいつもおいしいものが食べられる」というウワサを聞きつけて、入社。取材地で名物を食べる生活を夢見る。お好み焼きも大好物。

趣　味：かわいい洋服を着ておいしいものを食べにいく。

特　技：たくさん食べること＆短い睡眠時間で生存可能。

弱　点：おなかがすくこと。ネギ系の食べ物。

苦手な季節：夏。25度以上になるとブッ倒れる。

好きなイラスト：かわいい＆美形イラスト

連れているネコ：ある雨の日にダンボール箱の中で泣いていたネコを見てかわいそうに思い、飼い始めた。名前はとらたろう。「魔導物語」に登場するリュンクスと同じくねこキックやねこパーンチなどの技を習得済。いつもひもをつけて散歩している。

たまちゃん



プロフィール：ある日森の中を歩いていると、頭にぴよの巣が落ちてきて、目の前にあったコンパイルに泣きながら駆け込む。以来、コンパイルに住み着き、ぴよの世話に励む。

趣　味：ぴよ１号・２号・３号のエサやり。巣のお手入れ。

特　技：都合が悪くなると、どこかに逃げる

弱　点：「おたくのぴよは預かった」と聞くと、50メートルダッシュしてしまう。

苦手な季節：冬。気がつくとよく寝ている。

好きなイラスト：キレイなイラストとへんなイラスト

巣をかぶっているワケ：ある日、歩いているとなぜか鳥の巣がぶらさがっていて、頭にすっぽりはまってしまった。そのときはまだ卵だったが、頭の体温でぴよ達がかえったらしい。鳥の名前はぴよ１号、２号、３号。

主な仕事：ぴよの世話。ぴよが眠ると、DS編集とか原稿書きとかする。

魔導コミケ(仮)に関するお問い合わせはユーザーテレホン(082-263-6165)まで

サークル名／ふふふのおみせ

フフフのお店

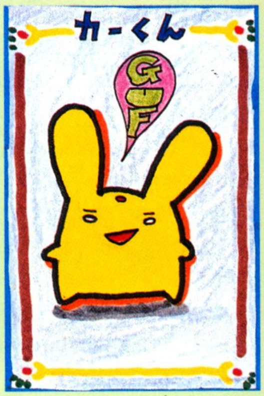
代表者／水平さいか
連絡先／〒164　東京都中野区中野2-2-17　蒔田(様)方　水平さいか(様)
★便せん、ラミバッチがメインのグッズ屋です。その他、クリアファイルやテレカ等も出してます。ぷよ中心、よろずでひっそりと活動中。
★通販あり（80円切手）



サークル名／かんとりーぺんぎん

Country Penguin

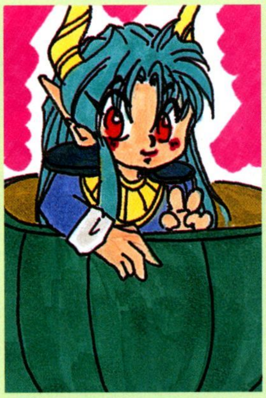
代表者／梅桜夢柚(ウメザクラ・ムユ)
連絡先／〒649-03　和歌山県有田市辻堂841　前北(様)方　ペーパー係(御中)
★よろずサークルですが、両面ぷよ便せんアリ。あと会員制よろずサークルもやってます。手描きシールはPRを見てくださった方のみに販売。「見たぞ」と書いてください。ペーパー交換もOKです。
★通販あり（80円切手）



サークル名／わんだふる

わんだふる

代表者／鈴木麻紀
連絡先／〒333　埼玉県川口市伊刈526-8　鈴木麻紀(様)
★「Sun Sun 7拍子」というぷよぷよ本があります。サタン、アルル、シェゾ、ルルー、カーくんが目立ってます。オフセ、28P、A5、送料込み240円です。★通販あり。申込みは80円切手3枚と宛名カード同封でお願いします。



サークル名／ふりーだむ・おーしゃん

FREEDOM・OCEAN

代表者／沖田閑弦華
連絡先／〒010　秋田県秋田市川尻上野町6-33　5-404　石川菜穂子(様)
★ぷよ、魔導がやたらと多いゲームサークルで、便せん、封筒を作ったりしています。あと、ぷよ中心でイラスト集とかを発行する予定（もうしているかも…）ですんで、ぜひ目を通して買ってほしいです。
★通販あり



サークル名／てんいむほう。

flowless.

代表者／濱菜和紀
連絡先／〒819-13　福岡県糸島郡志摩町大字稲葉20番地　志摩スカイタウン2-6号　濱田麻里(様)
★ぷよ、魔導中心にコンパイル系グッズ、本(ぷよ、魔導、DS)を製作。イベントは魔導コミケ(九州内)のみ参加です。★お友達、ペーパー配布者様、サークルメンバー募集中❤　★通販あり（90円切手）



応募のオキテ&オネガイ

できれば全員ご紹介したいのですが、応募多数なので抽選となります。ハズレてしまった人も次号でチャンスがあります。ただし応募から一定期間（半年以上）を過ぎたものは抽選の対象外です。また書類に大量の不備があると載せられないので、下をよく読んでちゃんと書いてくださいね。なお、応募されたものは返却できません。

絶対書いて欲しいこと

＜掲載されます＞
- ●サークル名（ふりがなも）
- ●代表者名（PN可）
- ●サークルとしての連絡先（載せたくない場合は「載せないで」って書いてね）
- ●活動内容やPR
- ●通販の有無（ペーパー取り寄せ時に必要な金額も）

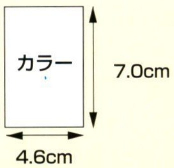
※本名や住所を公開したくない人はそのむね明記してください

＜以下の項目は掲載されません＞
- ● 代表者の本名・住所（掲載用の住所以外に代表者の連絡先がある場合）
- ● 電話番号

自由に送って欲しいこと

- ●カットやイラスト（右の要領で描かれたものは必ず掲載します。裏か余白にサークル名を記入）
- ●その他、サークルの活動に関するものならなんでも歓迎（送りにくいものは写真で）。ケースによって掲載方法を考慮します。

※PRは100字程度を目安に。掲載時に若干文章に手を加えさせていただく場合もあります。



【あて先】
〒732 広島市南区稲荷町2-16
広島稲荷町第一生命ビルディング
(株)コンパイル・DS部
「同人誌さんいらっしゃい」係

サークルさんへ手紙を出すときの注意

★サークルさんの本やグッズが欲しいときは、まず連絡先に手紙を書いて、通販のしかたや本の情報が載ったペーパーをとりよせます（編集部では買えません）。「通販なし」と書いてあるサークルさんは、イベントのみの販売です。
★基本的には「自分の目的をキチンとかいた手紙」「80円（または指定の金額）切手」「宛名カード（自分の住所・郵便番号・名前を書いた紙のこと。裏に両面テープを貼ればシールになる）」を同封します。★手紙は相手の立場に立って、失礼のないよう心をこめて書いてね。
★特に通販はお金が関わるので慎重に。もしトラブルが起こっても編集部では責任がとれません。

新キャラ登場!



弓 弦ノ助（以下**弓**）：ウフフフフ。オカ惣しゃんありがとでちゅ。ちゃんとよいぷよに育ちまちた。みなしゃ～ん、アタチがママでちゅよ……。

オカリナ 惣一郎（以下**オカ惣**）：やっぱりだな、オレの育て方がよかったってことだよな。ところでお礼に何くれる？

佐藤 隊長（以下**隊長**）：この前の話ってギャグじゃなかったの？　たしかOKストアーの特売で買ったただの卵だったような。

弓：うわ～ん、ひどいでちゅ。

隊長：ごめん（泣かなくてもいいのに）。

～（物陰から突然サルが現れる）～

なぞのサル：そのぷよ、くれでござる。

弓：いやでしゅ。パパがみなしゃんを守ってあげましゅよ。ね、パパ？

オカ惣：よし来た！　絶対ぷよはオレが守るぜ!!

隊長：……。

サル：ぴよ1号、2号、3号。行くござる!!

弓：うぇ～ん。アタチの子供たちが……。

～（散歩中のネコ耳娘、登場）～

少女：あーっ、ぷよがいっぱい。超かわいい～。ねぇ、ひとつほしいな。だめ!?

弓：しょうがないでしゅね。どの子がいいでしゅか？

少女：えーっと、その青の泣いてる子をもらっていい？

オカ惣：かわいがってくれよな。



少女（以下**なおう**）：まかしといて！　そういえば自己紹介まだだったよね。私はねこたまなおうっていうの。なおうって呼んでね。

弓：弓弦ノ助でしゅ。

オカ惣：オレはオカリナ惣一郎。オカ惣でいいぜ。

隊長：ボクは佐藤隊長。隊長と呼んでください。

なおう：みなさんよろしくねっ。ところで、このサルは誰？



サル（以下**たま**）：たまちゃんごさる。

オカ惣：自己紹介してる場合か！　オマエ、ぷよを盗みに来たんだろう。

たま：ぴよ1号、2号、3号……。

なおう：（愛猫に話しかける）とらちゃん。ほら、ひよこがいっぱいいるよ～。おいしそうだね。

たま：ひゃぁ～。（スタタタタ……）

隊長：逃げ足が速いサルでしたね。

弓：よちよち。盗まれなくてよかったでちゅ。



◀（東京／淡海寂光）　セーラーダブーンはもう見たか？　絶対オススメ！（オカ惣）

これ²これくしょんの掲載率は？

このコーナーの掲載率ってどんなもんなんでしょうか？　なんかそう簡単には載らないと思うんですけど。

（愛知／イージーナイト）



弓：最近読者の投稿が増えてるから掲載率はけっこう低いかもしれないでしゅね。

隊長：みんなの投稿をたくさん載せられるように今回からページ数を増やしました。これで掲載率も大幅アップ!!

弓：めでたち、めでたち。

なおう：そばに、「オカリナ惣一郎さんの絵と字には限りない芸術を感じました」って書いてあるよ。

オカ惣：俺の芸術がわかったか。ふっ！　アトリエに行ってくるぜ。

弓：今日はアトリエお休みでしゅ。

隊長：逃げないでくださいね。

修学旅行で宮島に行ったよ

隊長さん、弓さん、オカ惣さん、はじめまして。私は修学旅行で広島に行ってきました。広島市内では自由行動がなかったんですが、宮島ではあったので、ぷよまん本舗宮島店に行ってきました!!

やっぱ実物っていいですね。いつもカタログでしか見てなかったんで、すっごく感動しました（ちなみにもももの店はお休みでした）。チャンスがあったら今度は本店に行ってみたいです。

PS．ぷよしょっとは9フレームすべて完全制覇しました。何フレームかは友人とホテルを抜け出して撮ったんで先生におこられました。

（埼玉／閑緋）



隊長：修学旅行でぷよまん本舗を訪れる人が増えてるみたいですね。

なおう：ぷよまん本舗宮島店といえば最近オリジナルグッズができたんだよね。宮島とカーくんのイラストのお皿とかコップとか。すっごくかわいかったよ。買ってね～。

弓：閑緋しゃん、9フレーム完全制覇おめでとうでしゅ。

オカ惣：今度はかくしフレームにもチャレンジしてほしいぜ。

なおう：かくしフレームの出し方はヒ・ミ・ツ♥

隊長：先生に怒られるようなことはなるべくやめてくださいね。



◀（愛知／ルルル・ナジャ）広島に来たら、ぷよまんセットを買ってね。グッズだってもりだくさんだよっ（なおう）

弓さんのようになりたい！

いったいどんな食物や十八番や戦略があれば、弓さんのようなすてきな人間（？）になれますか（アレはなし）？

PS．今度修学旅行で広島に行くかもしれませんので、11月頃には不凡さんのにせものが目撃されるかもしれません。　（山形／じょにい不凡）



オカ惣：コイツ前号に載ってたヤツだな。17歳なのに不凡ちゃんにそっくりだという。

弓：そうでしゅね。どんな「しょくぶつ」を食べてるかというと……。

なおう：しょくぶつ？

隊長：食物を「しょくぶつ」と読めないと弓になるのは難しいね。戦略なんてあったっけ？

弓：みなしゃんには言えましぇん。

オカ惣：オレは「アレ」が気になるぜ。じょにい不凡はオマエのどこに惚れたんだろう？

弓：ウフフフフ。



◀（京都／やまねこ）これさえあれば雨の日もはっぴぃ～　かわいいでしゅ。（弓）

英語の題のゲームが好き

私はDSの英語の題のゲームにはまってます。特に「DEVILFORCE Ⅲ」に……。「Ⅱ」もしたいナ。

（大阪／沙斗栗尾）



オカ惣：英語の題のゲーム？

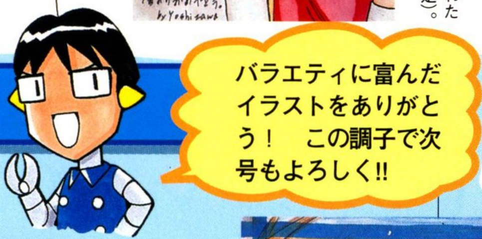
隊長：DSで英語のタイトルがついてるゲームに

はまってるってことみたいだけど。
弓：じゃあ今回のDSはいいでしゅね。「Geo-Conflict3」「GO！GO！IVAN」はもちろん「あっぷるそーすアングラー」の「アングラー」も英語でちゅ。
たま：うきゃっ。次号でも「北出マン」の「マン」と「森のクリスマス」の「クリスマス」が英語ござる。
隊長：ちょっとキツイな。
オカ惣：このサル！　またオレたちのぷよを盗みに来たな〜。
たま：（なおうがいないのを見て）ぴよ1号、やるござる！
弓：パパ、がんばって。ちゅっちゅ。
オカ惣：よ〜し、いくぞ！
たま：あれ？　ぴよ2号がいない。どこ行ったござるか？
なおう：さがしものはこれかな？
たま：ぴよ2号を返すござる！
なおう：じゃあ、もうぷよとらないって約束する？
たま：なおうはかわいいござる。
なおう：え〜、そうかなぁ？　私ってやっぱりかわいい？
たま：ぴよ1号も来るござる。
〜（たま、ぴよ2号を奪って逃げる）〜
たま：うきっ。（シュタタタタ……）
オカ惣：オレの怖さにびびったか！
隊長：また逃げられましたね。
弓：ふわぁ〜。助かったでちゅ。よちよち。こわかったでしゅか？
なおう：ごめんなさ〜い。



◀（愛知／イージーナイト）「賞」に選ばれたみんなには次号からテレカをプレゼント（予定）。投稿には自分の住所を忘れずに!!（隊長）

隊長これくしょん'97秋



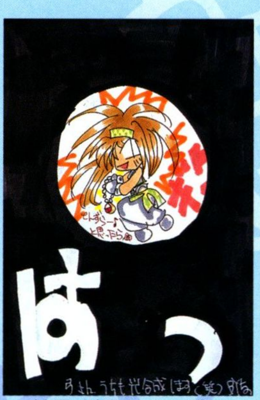


◀（福島／まうさぎ白卯）看板娘シャロン、大人気です

隊長賞



◀（福島／文月瑠鳥）「ＳＳ魔導」制作快調！応援ありがとう



▲（大阪／地野すぺしゃる）みつかっちゃったね



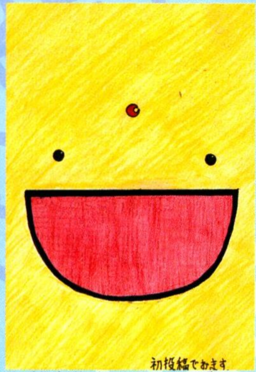
▲（京都／紗樹来夢）秋っぽいイラスト、季節感ばっちりです



▶（神奈川／ぴ〜ちゃん）おやすみのアルル、寝相悪いかな？



▲（新潟／ちひろりさ）かわいいウイッチ。また送ってね



▲（北海道／うおりちにーず）「弓」これ」のピエトロとセットでお楽しみください

▼（北海道／須河原亮）カラフルなイラスト、「はめきん」のアルルだね





◀（福岡／沙羅子）キャラの特徴をよくつかんでますね



◀（東京／杉崎しるふ）ジャンプヒーローシリーズはまだまだ続くよ！

投稿のサイズははがきサイズじゃなきゃダメ？

封筒で投稿する紙のサイズはハガキサイズ以外でもＯＫですか？　教えてください。　（京都／たくあん）



オカ惣：投稿ってハガキサイズじゃなくてもＯＫだよな。ポスターサイズとかあんまり大きすぎると困るけど。

隊長：そうですね。ハガキじゃなくてもだいじょうぶ。でも、ハガキサイズの方が掲載率は少し高いかも。

なおう：たくあんさんは新しいペンネームをつけてほしいんだって。「たくあん」というペンネームは普通だからあきました。だから、どうかおもしろいペンネームをつけてください。って書いてあるよ。

隊長：「おしんこパンチ」はどう？

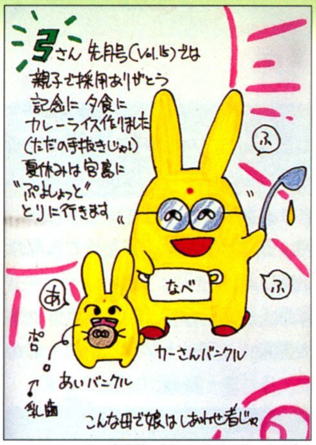
なおう：ちょっと言いにくいんだけど、隊長さんにはつけてほしくないみたいなの。オカ惣さんか弓さんに、ってあるから。

オカ惣：じゃあ「バナナたくあん」。たくあんさん、今度からは新しいペンネームで投稿してくれ。おっと、礼はいらないぜ。

なおう：ねぇ、弓さんがいないよ。そういえば残りのぷよたちも……。

オカ惣：いったいどこに行ったんだ、アイツ。

隊長：書き置きを発見しました。「いなくなったぷよを探しに旅に出ましゅ。すぐに戻る予定でちゅよ」



▲（千葉／カーさんバンクル）親子で掲載してたんでしゅね。おめでとう。ちゅっちゅ（弓）

こね²ギャラリー



こね²スタッフを描いてくれたイラストを紹介するコーナーです。新キャラの、なおう＆たまちゃんのイラストも送ってね。

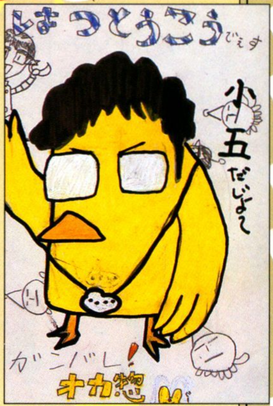


▲（新潟／ラグちゃん♥）あっちでちゅー！　ちゅっ！　ちゅっ！



▶（鹿児島／「相手は誰よっ！」らいう）弓は卵が大好きなんだ（隊長）





▲（広島／悪夢くん）ガンバルよ……（オカ惣）

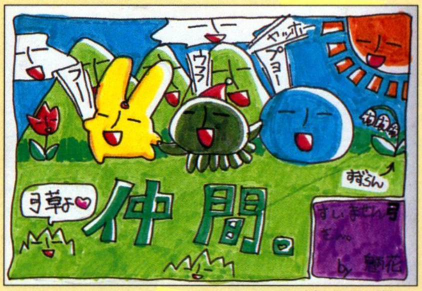
◀（埼玉／コーンポタージュ）ダメ。オカリナ隊なら入れてやる（オカ惣）



▶（福島／まにあっく）本当に大変だ（隊長）



◀（大阪／えぇ感じの人）今度からこんな顔にしてみようかちら（弓）



▲（宮城／麺花）ウフフ～♥ン（弓）



▶（愛媛／中塚詩織）本当に大変だ（隊長）

「ぷよぷよSUN」移植希望

「ぷよぷよSUN」のことで質問です。ボクはプレイステーションは持ってるけど、セガサターンは持っていません。「ぷよぷよ通」のようにPSに移植してください。

（滋賀／てーよーぷよ）



隊長：お待たせしました。「ぷよSUN」のPS移植が決定です。詳しくは56ページを見てください。

なおう：N64への移植も決定したみたいだね。「かちぬきぷよぷよ」と「とことんなぞぷよ」という2つのモードが新たに加わるんだって。

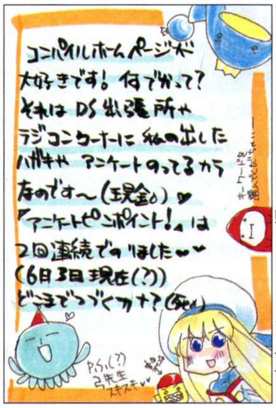
弓：楽ちみでちゅね。

オカ惣：ぷよが減っても？

弓：また産めばいいんでしゅ。

隊長：特売の卵はやめてね。

弓：……（ノーコメント）。ウフフ。



◀（福岡／濱菜和紀）これからもホームページをよろしくでちゅ。スキスキ！なんて照れましゅ。うふふ（弓）

モノクロコーナー復活希望！

渋さのモノクロームってもうやらないんですか？　Win95専用になったらいきなりなくなった気がします。また復活させてください。お願いします。

（埼玉／黒影忍）



隊長：そういえば最近モノクロ原稿が減ってるよね。

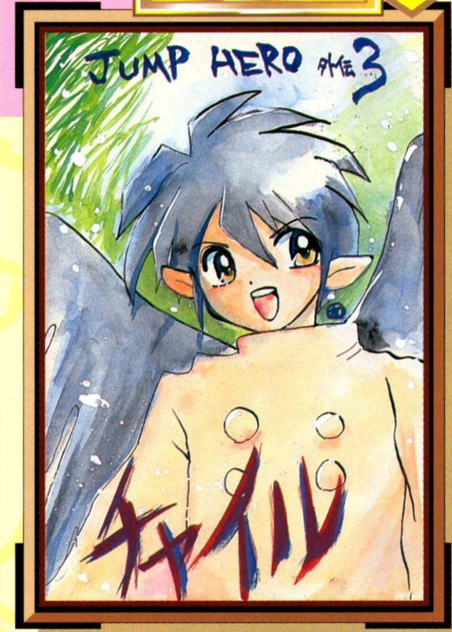
オカ惣：カラーイ



秋はやっぱりアートだぜ。オレの魂にグッときたイラストを紹介だ！

オカ惣これくしょん'97秋

オカ惣賞



▲（愛知／こなたかのえ）オレもチャイルは（ちょっと）スキだぜ



◀（福岡／濱菜和紀）雰囲気いいぞ



▶（茨城／北条カズヲミ）魚ってウマイよね



◀（大分／あるる裕紀）「オプモン」、なつかしいな



▲（三重／もなかやさんのパシリの黒田典子）　コンパイルに入りたいんだって？　待ってるぜ



▶（大阪／志賀貴志）ゲームではなかなか見られないりりしいビリー



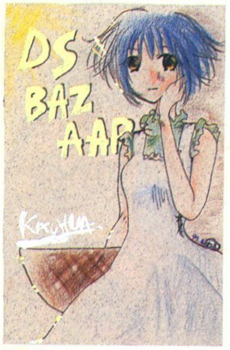
▲（福岡／白鳥千里）あったかいイラストだ



▲（東京／まゆら）いいトコどりのキャラだったな

▼（埼玉／Tomato）個性的でステキな色使い。お見事！





▲（東京／ぎむねま（12））人気上昇中のカチュア



◀（東京／佐藤みーこ）カードの光り方がイイかんじ



▶（大阪／地野はこの頃はやりの女の子）フロラン1番乗りイラスト。スタッフ一同喜んでたぞ♥

ラストはちょっと難しいけど、モノクロだったらなんとか描けるって読者も多いみたいだし、隊長、また復活させようぜ。

弓：みなしゃんの原稿たくさん見たいでしゅ。

隊長：次回からモノクロイラストも大募集！　アートな投稿がたくさんきたら、コーナー化も検討します。

ファイヤー！

私のイトコは、アルルの「ファイヤー」のかけ声がどーしても「パンじゃー！」と聞こえるらしく、「パンじゃ、ゴハンじゃ、なっとーじゃあー」と連呼していた。納豆っていったい……。（茨城／柳ひそか）



弓：ねばねばねばねば…。

オカ惣：おいオマエ、だいじょうぶか？

隊長：茨城といえば水戸納豆ですね。広島流だと「パンじゃ、カキじゃ、お好みじゃ！」ですかね。

なおう：あ！　弓さんが「ねばねば」って言ってると、ぷよたちがタテヨコに並び始めたよ。すごい～。

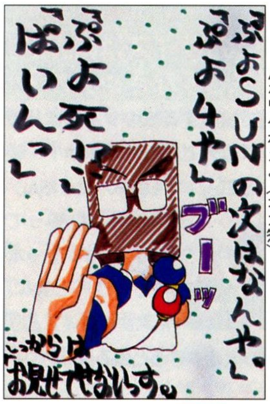
ぷよ：ファイヤー!!

隊長：音とともにどこかへ消えてしまいましたね。

弓：どうちて？　うえ～んでしゅ。

なおう：同じ色を４つ産まないようにすればいいんじゃない？

弓：難しいでちゅね。



◀（北海道／村山みん）ちょっぷんがホントは美少年だったらどうしよう……（なおう）んなワケねえよ（オカ惣）

弓'Sこれくしょん'97秋

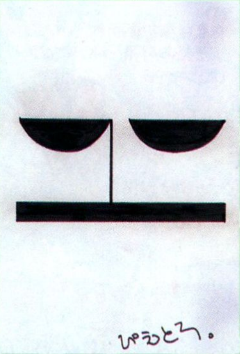


今回もいいかんじのイラストが多いでしゅ。これからもがんばってちゅっちゅ！

弓賞



▲（愛知／イージーナイト）立体アートで、いいかんじしゅね



▶（群馬／久箱がうつ）アートなかんじでしゅ



▶（広島／伊瑠人弓華）夕日でしゅかね～朝日でちゅかね



▶（兵庫／尾上真美）砂みたいでしゅね



▲（茨城／亜実加）キャーおばちゃんでしゅ。うるさいでちゅね



▲（北海道／電虎）ビリーしゃん、ピンチでしゅ



▶（東京／紗羅）カーバンクルしゃん、きのこ食べていいでしゅか？



▲（神奈川／ｅｄｇｅ）スイサイなのでしゅね～



▲（大阪／かよ・ナジャ）強そうなアルルちゃんでちゅ

▼（京都／うみのかなた）くつがパンみたいでおいしそうでしゅね





◀（愛知／乱風ダッシュ）なかよしさんで、よいでしゅね



▶（三重／のりこ）てれてるでしゅね。ぽっ♥

アルル実写版!?

このアルルはどう思いますか？　実際にいたらなって感じで、しかも自分の好みで描いてみました。

（茨城／河井雅典）

オカ惣：オレの好みじゃないな。16歳に見えんし。

隊長：そうかな〜。けっこうかわいいと思うけど。



◀（茨城／河井雅典）女優のだれかに似てるござる（たまちゃん）

魔導＆幻世のファンです！

初投稿です！　「魔導（ルル鉄）」すっごい楽しかったです。もちろん幻世も。また楽しい魔導＆幻世シリーズ作ってくださいね。

ＰＳ．こね²こねくしょんに出すハガキって住所も書くんですか？

（福岡／獣神官りお）

隊長：ありがとうございます。

オカ惣：今回の「魔導」はシェゾが主人公のＲＰＧだったな。次の候補は……。

弓：ドラコでしゅかね？　けっこう人気高いんでちゅよ。

オカ惣：オマエ、家出したんじゃ……。心配してたんだぜ。

弓：アタチなら今帰ってきたところでしゅけど。

隊長：ところで住所は投稿と封筒の両方に記入してください。封筒から出すと誰のかわからなくなってしま

たま²の 今回は君だ！ 〜シェゾ編〜

「魔導物語〜魔導師の塔〜」では主役に抜擢！　ＳＳ「魔導」の新コスチュームで人気上昇をねらうシェゾにスポットを当てたよ。次号では「Geo-Conflict3」のキャライラストを掲載予定。



▲（神奈川／小夜王子）
私もシェゾよりインキュバスが大好き。キザでいいよね（なおう）



▶（福島／まうさぎ白卯）ハガキめいっぱいのシェゾござるな（たまちゃん）



▲（東京／うよよ）むっ、くるでござるか？（たまちゃん）



▶（北海道／煌）これって車のガラスに貼るセロファンを使ったんだって。こっててプリティー♥（なおう）



▶（神奈川／朧月水葵）うきゃ！（訳：やぁ、手乗りぞうくん）（たまちゃん）



◀（愛媛／アールグレイ）流し目のシェゾ。ファンにはたまらないね（なおう）



◀（愛知／ぴよんど） けっこうコワイぜ。このカーくんとアルル……（オカ惣）

うし、賞に選ばれたみんなにはプレミアムがつくプレゼントを送りたいので。住所がわからないと送れないからね。

なおう：「幻世」シリーズも続編が出る予定みたい。楽しみにしててね。

祝！シェゾのコスチューム変更

コンパイルさん、シェゾのコスチュームを変えてくれてありがとうございます。僕も少し気になっていたんです。かっこいいニューコスチュームでシェゾのイメージはアップ？

（愛媛／ぷよりん1号）

隊長：どこが気になってたのかな。

たま：ネグリジェのよーな服ござる。

なおう：そういえば、昔のシェゾのコスチュームって寝間着みたいだったよね。

オカ惣：せっかく弓が戻ってきたのに、またぷよを奪う気か！

たま：もうぷよはいらんござる。ぴよたちには親鳥が見つかったにょ。

弓：ぷよをぴよたちのエサにするつもりだったんでしゅか？　ひどいでちゅ。

たま：あ、くましゃんかわいい〜！（ダダダダダッツ→立ち去る音）

オカ惣：また逃げた。

隊長：まぁいいじゃん。なんとか問題は解決したんだから。

ジャンプヒーロー大好き

ジャンプヒーローはめちゃめちゃ好きです。アクションゲームだった頃から知ってます。11号は笑いすぎておなかが痛かったです。

（京都／やまねこ）



▲（北海道／村山みん）
人間バチ子っていったい……なんだかいや〜ん（なおう）

隊長：ジャンプヒーローは今回イヴァン王子が主人公の「GO！GO！IVAN」があるけど、「フミダイーン」「のっぽのハニワ」など12号のキャラが登場してるんだ。

弓：なつかしいでしゅよね。

オカ惣：オレもアクションの頃から好きだぜ。

なおう：かねこしんや先生が描いた新連載コミックの応援もよろしく！

隊長：新メンバーが加わった『新生こね^{2}こねくしょん』もよろしくね。

投稿まってま〜す。
次回もよろしくね！



◀（鹿児島／呉橋らいう）

いんふぉめ〜しょん

【DS13号「オプション☆モンスター」】
最高得点は関大輔さんの1,318,363点でした。
<スコトラ10名>
宮城県　関　大輔、大分県　梅田達也、
大阪府　瀧本　彰、東京都　赤塚　淳、
大阪府　前川　真、千葉県　高橋健二、
大阪府　尼嵜央典、長野県　伊藤圭一、
愛知県　舶来和弘、愛知県　島田則康、
<抽選10名>
東京都　上野岳史、埼玉県　才口主昭、
兵庫県　村田佑美、福井県　吉田千尋、
大分県　姫野裕紀、東京都　清野圭介、
京都府　大杉紀子、東京都　扇　愛奈、
福井県　福田岬碧、北海道　竹田美貴子
（敬称略）
以上20名には『オプモン・プレゼントバージョン』をプレゼント。気長に待ってね。

【DS14号　ルルーの鉄拳春休み】
「世界にたった1つだけ、あなたのために作ったプレゼント」
当選者数……………………………6名
青森県　林　将　さん
三重県　森　真里さん
愛知県　杉田　妙子さん
秋田県　石井　絢子さん
福島県　石井　綾さん
愛知県　勝野　佳枝さん

【DS15号　あっぷるそーす　ぼくらの無人島】
「キャラクター入りサイン色紙」
当選者数　……………………………5名
三重県　黒田　典子さん
三重県　佐藤　聡平さん
埼玉県　長嶋　真希子さん
新潟県　P.N.MAGさん
神奈川県　今野　勇さん

【DS15号大海鮮】
「オリジナル大海鮮」当選者数　……5名
広島県　高松　花絵さん
神奈川県　今野　雪樹さん
沖縄県　佐々木　有美さん
石川県　大森　康伸さん
岐阜県　町田　卓雄さん

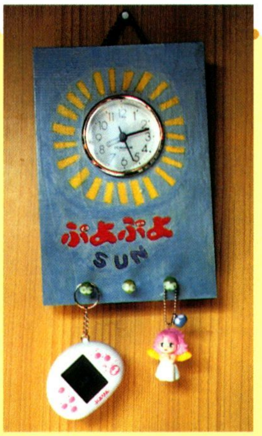
【DS15号　「なぞぷよ」】
「色紙サイン色紙」当選者数　………3名
りさ吉色紙／東京都　永田　聡美さん
桜河内 揚羽色紙／愛知県　畑中　哲志さん
三家本 礼色紙／群馬県　山形　誠也さん
「クイズおみやげ」当選者数　………3名
山口県　林田　健二さん
北海道　沼内　伸二さん
埼玉県　白石　知子さん

【DS15号　MOOのゲーム大好き】
「チョコバナナ サイン入り最新号」当選者数…　5名
埼玉県　大黒　靖子さん
北海道　金沢　瞳さん
神奈川県　嶺岸　雄二さん
埼玉県　色摩　鷹一さん
岡山県　三宅　正俊さん

【DS15号　アンケートプレゼント】
①「パソコン」当選者数……………1名
東京都　萩原　三宝さん
②「魔導物語の弁当箱＋フォーク・スプーン　セット」当選者数　…………3名
三重県　水谷　靖さん
山口県　太田　美和さん
兵庫県　坂野　加林さん
③「コンパイル特製テレホンカード」当選者数…20名
広島県　寺田　麻倫さん
北海道　大野　裕さん
宮崎県　岡本　一久さん
千葉県　内山　大悟さん
北海道　菅原　孝史さん
愛知県　成瀬　利彦さん(他14名)

※賞品の発送には、多少時間がかかる場合があります。あらかじめご了承ください。

私の手作りぷよぐっず





▲◀（兵庫／野田智代）
工作の時間に作ったぷよSUN時計だって。上手に作ってありますね（隊長）
カーバンクルホットケーキ。失敗したって書いてあるけど、おいしそうだよ。ちゃんと形もカーくんだし。パチパチパチ……（なおう）

投稿のあて先は、〒732 広島市南区稲荷町2-16 広島稲荷町第一生命ビルディング
（株）コンパイル・DS部「こね^{2}こねくしょん」係

ディスクステーション 冬号
Windows95専用

12月6日 発売予定

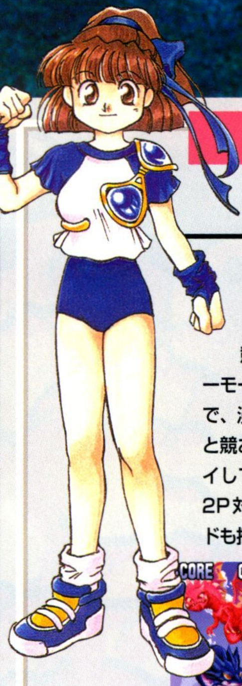
定価 1,980円(税込)

●全国の書店や、コンビニエンスストアにてお求めいただけます

▼ディスク内容
1. 白熱! ぷよりんぴっく!
2. 戦え!! 北出マン(前編)
3. ブリッツランナー
4. あっぷるそーす 森のクリスマス
5. なぞぷよ
6. のーコネ ハートランド
7. Disc Station出張版
8. ムービーファイル
9. DSアニメムービー

DS オリジナルゲーム5本収録

さらに壁紙、アクセサリ付



白熱! ぷよりんぴっく!

キミはアルル? それともウィッチ!? みんなでワイワイ遊べるはちゃめちゃ運動会

魔導物語シリーズの主人公アルルとウィッチが繰り広げるドタバタ運動会。プレイすることができる競技(ミニゲーム)は7つ。ストーリーモードでは、アルルかウィッチを選んで、漫才デモを楽しみながら、ライバルと競おう。ストーリーモードで順にプレイしていたミニゲームを自由に遊べて、2P対戦も可能なスコアトライアルモードも搭載。





また、ストーリーモード、スコトラモードとも、大会新記録を出すと名前を登録したり、表彰状をプリントアウトしたりすることができちゃうぞ。



戦え!! 北出マン(前編)

正義の味方、北出マン現わる!!





あの「ばよえ～ん大会」や「ラジオコンパイル」でおなじみの北出マンが、ついにゲームになる! ジャンルはアクションRPGだ。

北出マンに変身して、「バッド・カンパニー」から街の平和を守りぬこう!

17・18号と、2号にわたって連続掲載だ!

※画面は開発中のものです

ブリッツランナー

異世界で繰り広げられる、高速アクションレース。ランナーを操り、さまざまなコースで最速タイムを刻み込め! インターネットを使えば、ランキングバトルも熱い!!

Marvel Putt Golf J

昼休みに遊べるお手軽パターゴルフ。実際には絶対ありえない楽しいコースがいっぱい。いろんな攻め方があるのでプレーするたびに新発見があるぞ。

あっぷるそーす 森のクリスマス

DS9号で好評だった「あっぷるそーす 森のクリスマス」がカラーになってWin95版に移植されるぞ! 主人公は森の小人・クリルちゃん。クリスマスツリーの飾りつけをするのがゲームの目的。ゴージャスでビューチフォーなツリーをデコレイトしよう。遊んだことのない人はもちろん、以前遊んだ人もかわいいクリルとチョロンにまた会えるよ。



▶画面はDS9号のものです



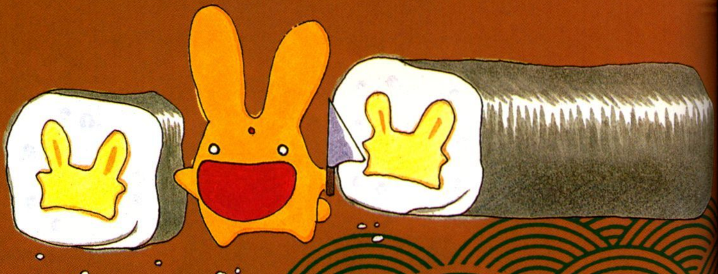
▶おてんばのクリルちゃんとお友達のチョロン

次号大予告



SEGA SATURN
「ぷよぷよ」でおなじみの
魔導
©COMPILE 1997


キャラクター総出演!
のーみそコネコネ
COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/
期待の新作RPG、
セガサターンで登場!
今冬発売予定・予価5,800円(税別)
Act Against AIDS
勇気と愛気
●エイズを知ろう
●エイズを防ごう
●エイズとつき合おう



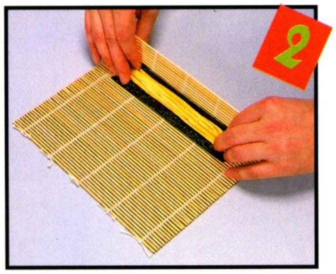
カーくんの お料理講座 PART2

今回から200%増量ページでパワーアップなのね。くす。ちょっと難しいかもしれないけど、こんなお弁当持ってたら、運動会や遠足でもヒーローになっちゃうこと間違いなし。がんばれ～！

〈用意するもの〉

〈各色共通／１本分〉
ごはん　1.5合
のり　全形2.5枚
〈ピンクぷよ〉
桜でんぶ
寿司酢（粉末）
〈紫ぷよ〉
ゆかり（しそふりかけ）
〈緑ぷよ〉
寿司酢（粉末）
青のり
野沢菜
〈黄ぷよ〉
カレーパウダー
塩
卵　３個

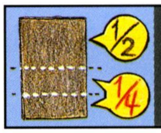




１．ごはんは少し固めに炊きます。1/3は白目用にとっておき、2/3は色と味をつけて冷まします。

ごはんを混ぜるときは、うちわであおぎながら、しゃもじを縦につかってサクサク切り混ぜるように。(寿司酢を作るなら酢大さじ２、砂糖大さじ２、塩小さじ1/2)

２．のりと黒目用の具を巻いて、直径１㎝くらいのものを２本作ります。端にごはん粒を潰してつけるとよくくっつきます。



黒目用には1/4に切ったもの、白目用には1/2に切ったものを使用。

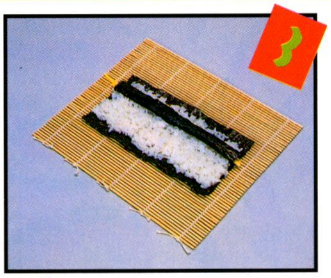
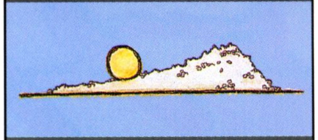


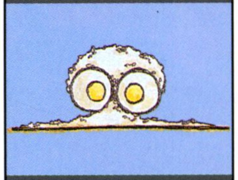
写真３の断面図



（左側を手前として）手前のごはんを薄く盛って黒目を置くのがコツ。



写真４の断面図

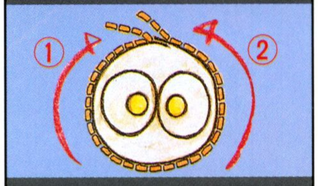


まず山形にごはんを盛り、その上に目をセットしてから、ごはんを乗せる。

３．1/2サイズののり、白ごはん、黒目をセットして巻きます。これも２本作って白目のできあがり。

４．写真４の断面図ように各パーツをセットしたら、今までとは違い、すまきを縦に置きます。端を両手で持ち、両側から中心へ折り込むように、左・右と交互に巻きます（右図参照）。それを２㎝くらいの輪切りにして、完成！

写真４の巻き方



途中までは両端をいっぺんに持ち上げて、仕上げは左右交互にかぶせるように巻くといいカンジになる。

各色ぷよの作り方

●ピンクぷよ
〈白目：酢飯、黒目・本体：でんぶごはん〉でんぶごはんは、酢飯と桜でんぶをあわせて作ります。

●紫ぷよ
〈白目：白飯、黒目・本体：ゆかりごはん〉しそふりかけとごはんで、ゆかりごはんを作ります。

●緑ぷよ
〈白目：酢飯、黒目：野沢菜、本体：青のりごはん〉青のりごはんは、青のりと寿司酢で作ります。

●黄ぷよ
〈白目：白飯、黒目：卵焼き、本体：カレーごはん〉薄い卵焼きを作り、細切りにしておきます。これを何本か束ねて、のりで巻いて黒目にします。カレーごはんは、カレーパウダーと塩をごはんに混ぜて作ります。

みんなのお料理体験まってます

今までたくさんのお料理を紹介してきたけれど、みんなちゃんと作れてるんだろーか？　…ってなことで、みんなが作ったお料理のレポートを募集します。

原則はこのコーナーでご紹介したレシピだけど、「こんなすごいの作ったんだ！」っていうオリジナル作品も大歓迎。完成した作品の写真と作ってみた感想を添えて送ってね！　あとは「ここんとこの作り方がよくわかんなかった」っていう質問も受け付けます。これはハガキでもOKね。おいしいレポート待ってま～す。

〈あて先〉
〒732　広島市南区稲荷町2-16
広島稲荷町第一生命ビルディング
(株)コンパイル・DS部
「カーくんのお料理講座」係

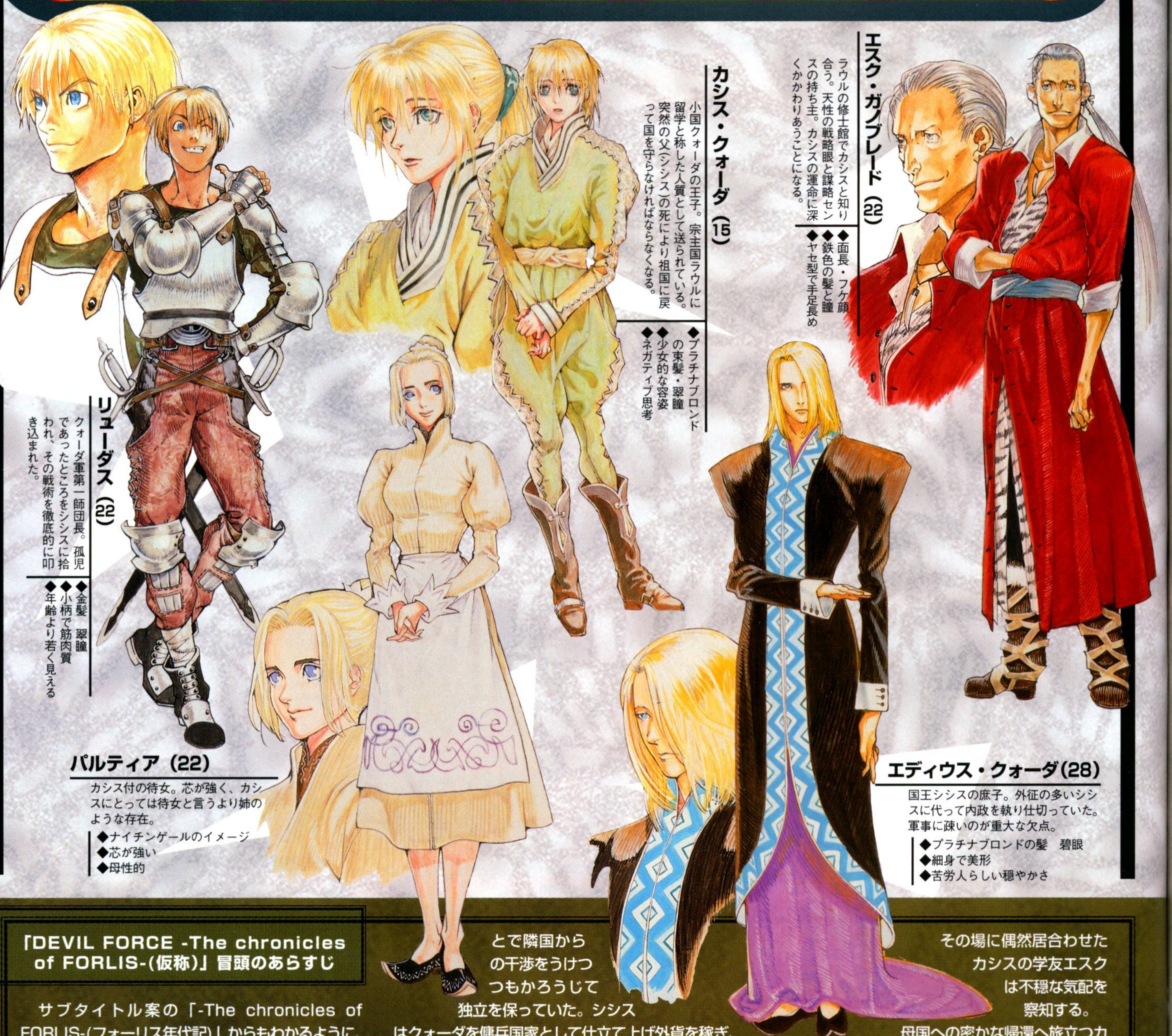


お弁当編 ぷよまき

ログイン　ディスクステーション

LOGINとDiscStationの野望

ログイン・DS提携企画第二弾



リューダス（22）

クォーダ軍第一師団長。孤児であったところをシシスに拾われ、その戦術を徹底的に叩き込まれた。

- ◆金髪　翠瞳
- ◆小柄で筋肉質
- ◆年齢より若く見える

カシス・クォーダ（15）

小国クォーダの王子。宗主国ラウルに留学と称した人質として送られている。突然の父（シシス）の死により祖国に戻って国を守らなければならなくなる。

- ◆プラチナブロンドの束髪・翠瞳
- ◆少女的な容姿
- ◆ネガティブ思考

エスク・ガノブレード（22）

ラウルの修士館でカシスと知り合う。天性の戦略眼と謀略センスの持ち主。カシスの運命に深くかかわりあうことになる。

- ◆面長・フケ顔
- ◆鉄色の髪と瞳
- ◆ヤセ型で手足長め

パルティア（22）

カシス付の待女。芯が強く、カシスにとっては待女と言うより姉のような存在。

- ◆ナイチンゲールのイメージ
- ◆芯が強い
- ◆母性的

エディウス・クォーダ（28）

国王シシスの庶子。外征の多いシシスに代って内政を執り仕切っていた。軍事に疎いのが重大な欠点。

- ◆プラチナブロンドの髪　碧眼
- ◆細身で美形
- ◆苦労人らしい穏やかさ

「DEVIL FORCE -The chronicles of FORLIS-（仮称）」冒頭のあらすじ

サブタイトル案の「-The chronicles of FORLIS-（フォーリス年代記）」からもわかるように、架空の大陸フォーリスにおける歴史上の数々の事件のうちの一つが主題になっている。

「DEVIL FORCE」の時代から約500年後……

いくつもの国家が分立する時代、舞台となる北方の小国クォーダは有能な王シシス・クォーダⅦのもとで隣国からの干渉をうけつつもかろうじて独立を保っていた。シシスはクォーダを傭兵国家として仕立て上げ外貨を稼ぎ、国内に機械産業を興しつつあった。その資産は隣国との関係を友好に保つために役立ったが、同時にその征服欲をかきたてる動機にもなっていた。

宗主国ラウルへ人質同然の留学を余儀なくされていたクォーダの王子カシスの元への、父つまり国王シシスの死を伝える密使の到着から物語は始まる。

その場に偶然居合わせたカシスの学友エスクは不穏な気配を察知する。

母国への密かな帰還へ旅立つカシス。そしてその後を追う男の影があった。カシスは母国に無事帰還できるのか？

一方、シシス亡き後のクォーダ国内ではシシスの庶子である宰相エディウスを巻き込んだ政治抗争の渦が静かにうねり始めていた……

※記事中の設定・名称はすべて仮のものです。

ログイン側指揮官の大澤氏と
DSの新盤監のあかままさおが
本音炸裂の対談だっ!!

DEVIL FORCE -The chronicles of FORLIS (仮称)

あかま（以下あ）：ログイン・ディスクステーション提携企画第二弾発動！というわけで、ログイン側指揮官の大澤さんを迎えて本音炸裂対談を繰り広げたいと思ってます。

大澤氏（以下大）：あ、DS読者のみなさんはじめまして。わたしが大澤です。

••••••••••••••••••••••••••••

あ：それにしても第一弾の「俺とログイン」から、第二弾でいきなり規模が大きくなりました。最初はもっと小さな企画のはずだったんですよね。まあ、これは後で詳しく話すことにして、そもそもログイン・ディスクステーション提携企画というのはだいぶ以前から密約があったらしいんですが……。

大：そう、それは思い起こすこと3年前、私がDS担当になってすぐ編集長の北野さん（現DS統括編集長）と「いっしょになんかやりたいですね」と話していたんですよ。そしたらア○セラ騒動を含むアスキー激動の時期に入っちゃいまして。

あ：……なんかイキナリ話がヤバいです。

大：ま、DSさんの方はCD-ROM化とかWindows95化とかで忙しくなっちゃって。

あ：お互いに落ち着いたので長期的な企画が出せる時期になったということですね。

大：そこで「俺とログイン」という企画を出したんです。まあ、これまでログインでは立ち消えになった提携企画というのが過去にいろいろありました。今度は確実な線でいってとにかく実績を作ろうということで、ああいうミニゲーム集の形にしたんです。それともうひとつ、これは北野さんとも話したんですが「絶対コンパイルでは出せない企画でやろう」というコンセプトでやったんです。ですから「ログイン編集者の顔を見てもおもしろくない」とか「編集部が汚い」とか「下品だ」とかお手紙をいただくこともありますけど、それを意図してる部分もあるわけで……。

あ：「つらいこと」があってはじめて「それを克服する喜び」があるんですよね。それをログイン編集部で表現したら「俺とログイン」になった、と。

大：ただし、しょせん内輪受けだったんで、その部分ではお互いに不完全燃焼だったかなとは思うんです。その反動でしょうか、第二弾の企画はミーティングを重ねるたびに規模が大きくなってまして。

あ：そーなんですよ。最初は「DEVIL FORCE Ⅲのシナリオ変更版」で行きましょうとログインさんにお願いしたところから始まったという、実に地味な企画だったんです。それが、舌の根も乾かないうちにシミュレーションという部分だけ生かしてオリジナルのゲームシステムを作ろうとか、オープニングにアニメーションを付けようとか、魔導物語に次ぐタイトルに育てようとか……。

大：メディアミックスで小説本を出すぞとか、お互いに意地になったように話デカくしてますよねー。

あ：もう、一本ものの様相を呈してます。

大：実はですね、その伏線みたいなものはあったんですよ。DSVol.1が出た頃に北野さんからこんなことを伺ったことがあります。『ログイン誌に「ディスクステーション」として紹介されるのではなくて、ディスクステーションに掲載されている「一つのゲーム」としてニューソフトとか徹底解剖、攻略のページに載せてもらえるようなゲームを作りたい。一山いくらではなく単体で売っていけるものにしたい』と。

あ：奇しくもその号には「DEVIL FORCE 前編」が載ってるという。

大：そうなんです。「DEVIL FORCE」というタイトルで企画第二弾を、という話を聞いた時には「昔の志を今再び」ということなんだなと思いました。

あ：ホロリ……ええ話や。

••••••••••••••••••••••••••••

大：それにしても、ログイン側とコンパイル側のかけひきがあっておもしろいですよね。

あ：ぎく。なんかありましたっけ。

大：DS15号の人気ゲームランキング結果を見せられたことがありましたよね。

あ：はい、ありました。「俺とログイン」は残念ながら最下位でした。

大：まずそこで、これは脅しか、と。

あ：ええっ。めっそうもございません。なにをおっしゃいますやら。

大：そうこうしてるうちに企画第二弾が「DEVIL FORCE Ⅲのシナリオ変更版」の企画の話がコンパイルさんからありました。正直、ゲームとしてこれはあまりでかい企画になりそうもないと思ったんですよ。だからログイン側で記事として話題をでっかくして引っ張り上げちゃえ、ということでまずシナリオを書いたんです。「だったらこっちもやっちゃる！」という気持ちで。

あ：なんと、最下位というのが起爆剤になっていたかも!?

でも、そのシナリオはホントにすごい爆発力を持っていましたよ。「DEVIL FORCE Ⅰ～Ⅲ」の世界が卑小にみえるくらいに広がりを持った全く新しい物語で、しかもシナリオと言うにはあまりにも小説でした。この豊潤な物語をゲームに載せるには出来合いのゲームシステムじゃだめだと判断したんです。

大：ただ、一番苦労しているのはこれまでの「DEVIL FORCE Ⅰ～Ⅲ」とからめなきゃいけないという点なんですよ。これまでの登場キャラクターのファンが見たら怒るかもしれないというくらい違うものになっちゃってます。

あ：それはおもしろければみんな納得してもらえるでしょう。オープニングアニメでカッコ良いところを見てもらえるし。

大：それもまたプレッシャーのひとつなんです。制作規模も「子供のケンカじゃないんだから」ってくらい、お互い競い合うようにでかくなっているし……。

もう、提携というより対抗に近いかもしれないですね。

あ：それではログイン・ディスクステーション<対抗>企画第二弾「DEVIL FORCE -The chronicles of FORLIS-(仮称)」にご期待ください!!

ファンタジーシミュレーションゲーム
DS19、20号に前後編で掲載予定!!

えとぶん あかままさお

これでいいのかDSのゲーム!?



や、どうも。盤監のあかままさおです。

このページはタイトルの通りDSのゲームについて考えていこうというコーナーです。

読者のみなさんから「DSゲームを斬る」と「わたしの閻魔帳」というお題でご意見ご要望を募集して、DSゲームの向上に役立てようという実に手前勝手な企画です。スミマセン。



「斬る」では、DSゲームに関する<ここがイヤ>と<こうしてほしい>を大募集!

<こんなゲームで遊びたい>も書いてもらえると嬉しいです。



「閻魔」の方は、<今号のゲームの10点満点での評価>と<その理由>、<プレイ時間>を書いて送ってください。

応募の際は住所、氏名、年齢、職業(学生の場合は学年)を記入して下記のあてさきの「これでいいのか」係までおねがいします。

文章とあまり関連のないカットですいません。ぬりえにでもしてあそんでください。



これまでいただいたご意見紹介

フロートランドのおとぎばなし(DS15掲載)

「MAP画面でセーブできないの?」というご質問多数いただきました。できません。スミマセン。

以後セーブポイントには気をつけます。ごめんなさい。

あてさき 〒732 広島市南区稲荷町2-16 広島稲荷町第一生命ビルディング(株)コンパイル DS部 ○○○係

緊急募集! DS全国巡行お茶会開催計画発動!!

詳細は未定ですが、DS読者のみなさん同士が出会える楽しいお茶会を開きたいと思っています。

そこで「こんなお茶会があったらいいな」というアイデアを募集します。

上記あてさきの「お茶会」係へドシドシご応募ください。



コンパイルのミステリーゾーン



7月、定例の進行確認会議の場で新盤監あかまが悲鳴をあげた。
「幽霊が怖くて深夜残業をしたくないとスタッフが言っています！」
なにっ？　オフィスに幽霊が出る、という噂は前から聞いていたが、事態はこんなに深刻だったのか。このままではただでさえタイトなDSのスケジュールが狂ってしまい、ついには発売日の延期ということもあり得る。
「おのれ幽霊の分際で、許さん！」
DS統括編集長としては幽霊に直接会って、邪魔をしないように説教することが職務というものであろう。私は、幽霊を探すべく、立ち上がった。

まずは、皆がどのような心霊体験をしているのか、インタビューしてみることにした。

はじめに、CG制作のW主任が話してくれた体験である。

証言1 いやぁ、深夜に残業を終えて、Hと一緒に帰ろうとしてたときのことなんですけどね。10階の部屋にかぎを締めて出てきたあと、Hにエレベーターホールで待ってもらって、トイレに行ったんですよ。そしたらHの悲鳴が聞こえてきて、何事かと思ったら、「今、廊下を奥に向かって髪の長い人が歩いていった」ってHが言うんですよ。俺はトイレにいたし、他にはだれもいないのにですよ。じゃぁ、Hが見たあの人はなんだったんだってことになって…。いや、恐かったですよ。

次は出版本部の雪割りうっちの体験談だ。

証言2 そろそろ仕事を終えて帰ろうかなって思って、10階のトイレに入ったんですよ。ほら、トイレって入り口を入ろうとしたところでセンサーが働いて明かりがつくようになってるじゃないですか。でもそのときはね、トイレの2mくらい手前に近づいたときに、明かりがついたんですよぉ。もちろん、中にはだれもいなかったんですよ。トイレを出ようとしたときにも、突然個室で水が流れ始めて…。もう、恐くって、走って部屋に帰りましたよ。

実際、聞き取りをしてみると10階トイレで明かりが突然ついたとか、水が流れた、怪音がしたという証言を多く得られた。10階トイレにはいったい何が棲むのか？

次はDS読者おなじみの風になりたいの証言だ。

証言3 1人で残業してるときって、部屋はまっ暗で自分の周りだけ明かりをつけてるんですよね。そしたら、向こうの方でガタガタ音がするんですよ。だれもいないのに。で、明かりをつけて音がした方に行ってみても、何もないんですよ。そういうの、しょっちゅうですよ。

ふむふむ。この霊体験の多さは異常だ。「よし、こうなったら10階トイレを中心にビデオを設置して張り込みじゃい！」とはいえ1人では怖いので、DS編集グループののぐてぃに応援を頼むことにした。

7月18日深夜12時 私とのぐてぃはDS部に集合した。残業しているスタッフも少ない。しめしめ、これなら幽霊ちゃんも出てくれるかな？
「のぐてぃ、そろそろ始めようか」
「いやー、ついにっすね！　なんか怖いけど始めましょうか」
声は元気だが、顔がこわばってるぞ、のぐてぃ。実は怖がりだな？

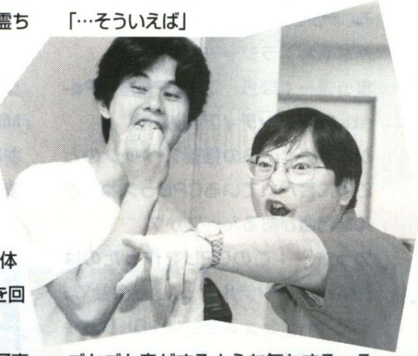
10階女子トイレ。ここはもっとも体験談の多いところだ。ここでビデオを回すことにしよう。

30分テープの1本目、2本目は何事もなく終わった。
「のぐてぃ、こりゃまずいな。時間を延長して3時くらいまでねばってみようか？」
「そうっすね。なんか、なんにも起こらないっすね」
だんだん、彼にも余裕が出てきたぞ。

3回目のテープ交換がすんでビデオを回そうとした時だった。



――！
私たちの目の前で10階女子トイレの明かりが点灯した！
「ついた！」
「誰か入った？」
「い、いや、わからないっす」
だれか中にいるのか？　さすがに踏み込めない私たちは、部屋に残っている女子社員に頼んでトイレを見てきてもらう。だれもいない！　ス、スクープだ、これは！　私たちが驚いて見ていると、しばらくして明かりは消えた。また起こらないか？　私たちはトイレを凝視した。
「なんか、音が聞こえない？」
「…そういえば」



ゴトゴト音がするような気もする。そして約7分後、再びガツンというリレーの音とともに明かりが点灯する。
――いやな予感が私を襲う。
「これはひょっとして…」

3分後、悪い予感は的中した。明かりは消え、その7分後に明かりは再び点灯する。なんのことはない、10分周期で点灯と消灯を繰り返しており、人がトイレに入るタイミングによって、いきなり点灯したように錯覚していただけだったのだ。
「なんじゃこりゃ！　センサーの調整が悪いだけじゃんか！」
「いや、いやー、安心したような残念なようなっすねー」
先ほどトイレを調べてもらった女子社員に事の顛末を聞かせると、彼女は表情を明るくした。
「なーあんだ、怖がって損しましたねえ」
とりあえず安心して深夜2時30分、会社を後にした。

幽霊探しから1週間ちかくたったある日の午後、私は9階のトイレに入った。隣の個室から壁をノックしてくる者がいる。ん？　だれかいたかなあ、と思っていると、今度はペーパーのロールをカラカラと回す音。そして、なんの音もしなくなった。個室を出てみても、やはり隣にはだれもいない。水も流れていないし、人が出ていった様子もない。

最近、私は少し不安を感じつつある。



ハイテク捜査網'97

担当:まっきー&かなやん
監修:ドリⅢ



FILE 1

CPUベンチマークテスト

この「**ハイテク捜査網'97**」は、ボスの「**ドリⅢ**」と部下の「**まっきー**」「**かなやん**」が**最新のハードについて**、いろいろな視点から**捜査を行うコーナー**である。
第1回は今なにかと注目を浴びている「**CPU**」を捜査する。

捜査員紹介

ミスターMの闇の指令を受けて、この男たちが立ち上がった。

ボス
本名はドリⅢ。コンパイル内に捜査機関を作り、まっきーとかなやんを捜査員に任命する。ドリフトと速いマシンが好き。

まっきー
ドリⅢの部下1。16号では「大海鮮IN BAZAAR」を担当。ゲームの締め切りが近くなるとバーサクモードになる。

かなやん
ドリⅢの部下2。16号では「のーコネ ハートランド・編集後記」を担当。正体はウ○トラマンテ○ガに出てくる某隊員？

ゲームを快適に動かすための作戦「**マシンの拡張**」に限界を感じたドリⅢであったが、そんなドリⅢが次に立てた作戦が「**マシンの買い替え**」であった。

マシンを買い替えるには、最新の情報が必要と感じたドリⅢは、その手始めに最新のCPUを集める指令を部下のまっきー&かなやんにくだした。

まっきー&かなやんは、某パソコンショップで捜査を開始した。

そして2人は調査に向かった

かなやん：まっきーさん、ボスはなんで「**CPU**」を調べろなどと言い出したんっスかね？

まっきー：CPUの役割はゲームなどでプログラムを動かしたり、スコアの計算などをすることだ。つまり、CPUが速いとそれだけゲームが快適に遊べるということになる。

かなやん：なるほどっ。つまりボスはゲームに対してコダワリ派ってことっスね。

まっきー：実際には**CPU以外のパーツもそこそこ速くないと快適に遊べない**けどな。CPUはいろいろな会社が作っているが、今回はDSを動かせるCPUについて調べよう。

かなやん：ラジャー！

まっきー：ほら、このCPUが「**Pentium（ペンティアム）**」だ。

かなやん：DSの推奨スペックのところに書かれているCPUっスね。どんな特徴があるんっスか？

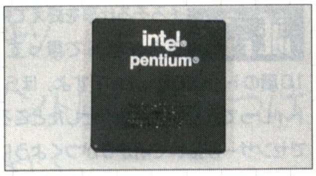
まっきー：このCPUを作ったのは「**Intel（インテル）**」という会社で、1次キャッシュメモリは16KBytes、内部クロック数は60MHz〜200MHzまであるということぐらいを覚えておけばいいだろう。この**内部クロック数が大きいほど短い時間で多くの仕事ができる**から、ゲームを快適に動かしたいならなるべく**この数字の大きいCPUを買った方がいいぞ**。

かなやん：それだったら、予算の許す限り、内部クロック数が大きいCPUを買えばいいから、CPUの速さを調べる必要はないような気がするんっスけど。

まっきー：最近、マルチメディア用に機能を強化した新しいCPUが出たんだ。それがこの「**MMXテクノロジPentiumプロセッサ**」（**通称：MMX Pentium**）だ。

かなやん：マルチメディア用？

まっきー：そう、最近はやりのポリゴンなんかの行列計算をするのに**便利な命令などが拡張**されているんだ。他には1次キャッシュメモリがPentiumの2倍の32KBytesになったのも特徴かな。**キャッシュメモリが大きいとCPUの処理が速くなりやすい**からな。



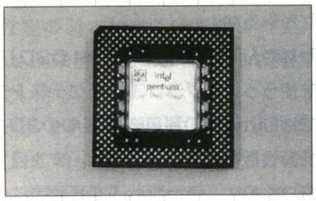
▲Pentium

かなやんのハード解読 メモ1

なんだか専門用語が多いので、解読用のメモを作ったっス。参考にしてほしいっス。

【CPU】Central Processing Uint（中央演算処理装置）の略。MPUやマイクロプロセッサーとほぼ同じ意味。人間でたとえると「頭脳」に当たる部分。計算処理やプログラムの制御を行う。
【Pentium】Intel社が1993年に発表したCPU。くわしくは本文で。
【1次キャッシュメモリ】CPUに内蔵されたキャッシュメモリで、通常のメモリより高速にデータのやり取りができる。
【内部クロック数】CPU内で1秒間に発生するクロック信号の数のこと。これが速いとCPUの速度が速くなる。

▼MMXPentium

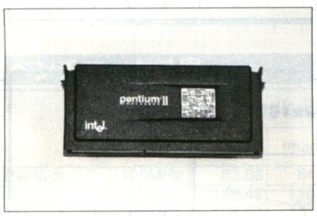


かなやん：ところで、このCPUの内部クロック数はどうなっているんっスか？

まっきー：今のところ、166MHz、200MHz、233MHzが出ている。そうなると内部クロック数が大きい200MHzのPentiumと最新テクノロジを使った166MHzのMMX Pentiumのどちらが速いかということになるだろう。

かなやん：じゃあ、今回はPentiumとMMX Pentiumを調べれば、もうバッチリっスね、まっきーさん。

まっきー：かなやん、それは甘いよ。今ちまたで話題になっている最新のCPU**「PentiumⅡ（ペンティアムⅡ）プロセッサ」**を調べないと最新CPUを調べたなんて言えないよ。



▲PentiumⅡプロセッサ

かなやん：これがPentiumⅡですか。見た目はファ○コンのカセットみたいっスね。今までのCPUとぜんぜん違う形をしてますけど、Intelに何かあったんっスか？

まっきー：別にIntelに何かあったわけじゃないよ。昔はCPUの差し替えなんかはほとんど行われなかったけど、最近ではオーバードライブプロセッサやIntel互換CPUの影響で、CPUの差し替えが気軽に行われるようになった。しかし、CPUはかなり慎重に扱わないと壊れちゃうから、Intelはもっと扱いやすい方法を考え出したんだ。それが**「S.E.Cカートリッジ(Single-Edge Contact Cartridge)」**、この**カートリッジ型のCPU**なんだ。ちなみに、このCPUを差し込むソケットは**「Slot1」**っていうんだ。今までのPentiumなどのソケットは**「Soket7」**といって、こちらとの互換性はないから気をつけた方がいいね。

かなやん：それじゃあ、中身はどうなっているんっスか？　でかいCPUがぎゅうぎゅうづめで入っているっスか？

まっきー：そんなわけはないよ。CPUコアと2次キャッシュメモリとタグRAMが入っているんだ。Pentiumの2次キャッシュメモリは外付けだったけど、PentiumⅡではカートリッジに内蔵したんだ。

かなやん：中身はわかったっスけど、機能的にはどうなんっスか？

まっきー：機能的な面を一言で言うと、**「MMX Pentium+Pentium Pro」**ってとこかな。実際はそんな単純なわけじゃないけど。1次キャッシュメモリは32KBytes、今売られているクロック数は233MHz、266MHz、300MHzだ。

かなやん：Pentium Proってどういうこと CPUっスか？

まっきー：命令系統を改良して速くなったPentiumとでも考えてくれたらいいかな。店の人に聞いてみるか。Pentium Proはあるかい？

店員：ただいま売り切れなのー。ゴメンナサイなのー。

まっきー：うーん、残念。まぁ、このCPUはどちらかといえばビジネス用に使われるから、今回は調べなくてもいいだろう。今までのはすべてIntel社製のCPUだったけど、他のメーカーのCPUもあるぞ。Intel互換CPUなんだけど、**「AMD（エーエムディー）」**社の**「AMD K6」**なんかは今注目のCPUだね。

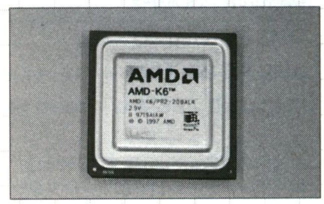
かなやん：どうして注目されているっスか？

まっきー：やはりなんといっても**コストパフォーマンス**かな。**MMXの機能までついている**しね。ちなみに、1次キャッシュメモリは64KBytes、内部クロック数は166MHz、200MHz、233MHzだ。

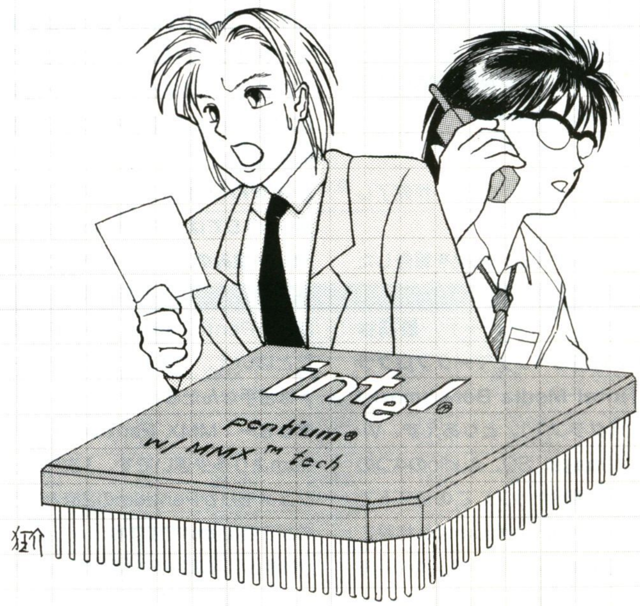
かなやん：なるほど、これでCPUのことはだいたいわかったっス。

まっきー：それじゃモノもそろったし、そろそろ戻るか。

かなやん：そうっスね。



▲AMD K6



かなやんのハード解読　メモ2

【MMX Pentium】Intel社が1997年に発表したCPU。くわしくは本文で。
【キャッシュメモリ】1度読み込んだデータをため込んでおくためのメモリ。次からはそのメモリからデータを読めばいいので処理が速くなる。
【PentiumⅡ】Intel社が1997年に発表したCPU。くわしくは本文で。
【オーバードライブプロセッサ】従来のCPUをパワーアップするためのチップ。これを使えばあなたのPentiumもMMX Pentiumに！
【S.E.Cカートリッジ】Single-Edge Contact Cartridgeの略。PentiumⅡが採用したカートリッジ型のパッケージのこと。
【Slot1】PentiumⅡをマザーボードに挿すためのスロット。
【Socket7】PentiumやMMX PentiumやAMD K6をマザーボードに挿すためのソケット。
【2次キャッシュメモリ】CPU本体外のキャッシュメモリで、通常のメモリより高速にアクセスできる。
【タグRAM】2次キャッシュのデータを早く見つけるための指標を置けるRAM。
【Pentium Pro】Intelが1995年に発表したCPU。実行可能な命令から優先的に実行していく機能が特徴。
【AMD K6】AMD社が1996年に発表したCPU。くわしくは本文で。
【MMX】MMXテクノロジのこと。57個の専用命令とSIMD※からできている。
※SIMD…1つの命令で複数の計算を同時に行うシステム。

研究所に戻ったまっきー&かなやんは、集めたCPUをボスに渡した。

ボスは引き続き、まっきー&かなやんにCPUの**「ベンチマークテスト」**、つまり、CPUの**性能を調べるテスト**を行う指令をくだした。そして…。

いよいよテスト結果報告!

テストに使用したCPU

Pentium 200MHz
MMX Pentium 200MHz
AMD K6 200MHz
PentiumⅡ 266MHz

※表中の「PentiumⅡ 200MHz」はマザーボードの方で動作クロックを落としています。実際には200MHzのPentiumⅡは存在しません。

テストの方法

主に動作クロックが200MHzの状態でCPUを比較。

まっきー：ボス！　テストが完了しました！

ボス：ウム、早速、結果を報告したまえ。

かなやん：ラジャー！　最初は**MMX対応のベンチマークプログラム「Intel Media Benchmark」**っス（グラフ1）。とりあえず、Video、Image、3D、Audioの4つのパートで調べたっス。このテストでは、各CPUがPentiumより格段によい結果が出ているっス。MMX対応のアプリケーションではすごい性能を発揮するってことっスね。

まっきー：ただ、**同クロックのMMX PentiumとPentiumⅡの差があまり出ていません**。266MHzのPentiumⅡはさすがにすごい数字をたたき出していますが…。両CPUのMMX処理能力はあまり変わらないということですね。

かなやん：**AMD K6の3Dの値がPentiumより低い**のも気になるっス。AMD K6は3D計算が苦手ってことなんスかね？

ボス：ウム、おそらくAMD K6の浮動小数点演算がIntel系に比べて弱いということではないかな。AMD K6は3D計算処理が苦手っと。よし報告を続けろ。

まっきー：次は**「WinBench97」**です。今回はこの中から**16ビットコード用の「CPU Mark16」**（グラフ2-1）と**32ビットコード用の「CPU Mark32」**（グラフ2-2）を調べました。

かなやん:大変っス、ボス。**CPU Mark16では、PentiumⅡはPentium並みのスピードしか出てない**っス。

ボス：Pentium Proより改善されたとはいえ、やはり16ビットコードは苦手なんだな。

まっきー：MMX PentiumはPentiumより多少速いです。1次キャッシュメモリがPentiumの2倍というのがここで効いてますね。

かなやん：AMD K6もMMX Pentium並みのスピードが出てるっス。

まっきー：**CPU Mark32は32ビットコードの処理ということで、PentiumⅡとAMD K6の処理が速いです**。

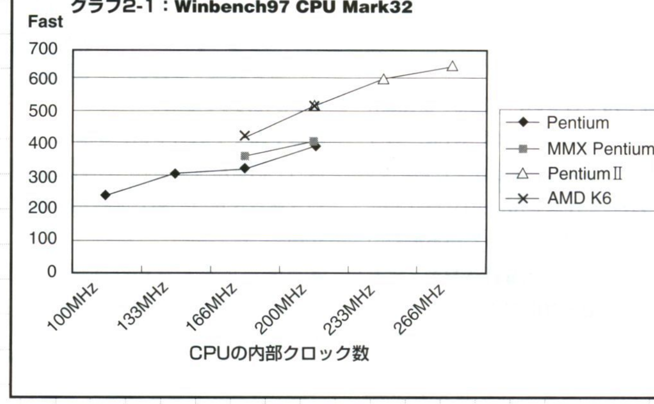
かなやん：MMX PentiumはCPU Mark16のテストと同様に、少しPentiumより速いっス。

まっきー：この2つのテスト結果から、AMD K6は16ビットにも32ビットにも強い、バランスの良いCPUと言えます。

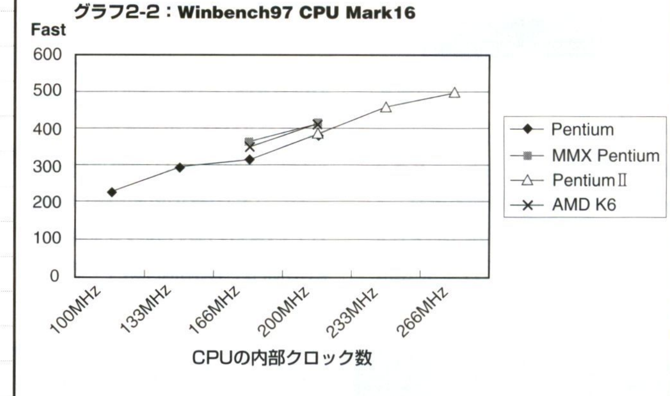
ボス：ぬぬっ、AMD K6め！　なかなかやるな！

かなやん：お次は、**「Tunnel D3D」**を使うっス（グラフ3）。このテストではDirect3D利用時のCPUの3D計算性能などを調べたっス。まず目につくのは、PentiumⅡの圧倒的なまでの速さっス。さすがっス。

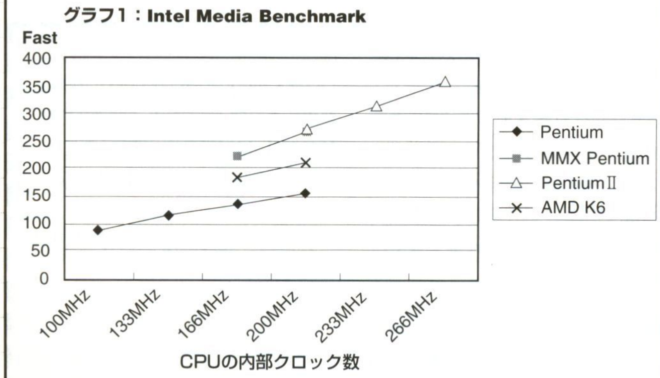
まっきー：MMX未使用時のMMX PentiumはPentiumとほとんど差がないですが、MMXを使用しますと2倍以上のスピードになります。



グラフ2-1：Winbench97 CPU Mark32



グラフ2-2：Winbench97 CPU Mark16



グラフ1：Intel Media Benchmark

かなやんのハード解読 メモ3

【マザーボード】基本的なパーツを組み込んである基板のこと。
【Direct3D】DirectXのライブラリの1つで、3D関係の処理を行う。
【DirectX】Microsoftが作った、主にゲーム目的のライブラリ。グラフィック、サウンド、入力、通信等の制御を簡単かつ、高速に行える。

こうやって並べると、専門用語って難しいと思ったっス。

AMD K6はここでも浮動小数点演算性能の弱さが出ていて遅いです。MMX未使用時はPentiumにも負けています。

ボス：それはちょっといただけないな。せっかくほめたのに…。やっぱりAMD K6は3D計算処理が弱いっと。

まっきー：最後は「COMPILE Direct Draw Bench」です。このコンパイルのオリジナルベンチマークプログラムで、Direct Draw利用時の描画能力を調べました。**通常の描画テスト（グラフ4-1）では、Pentium以外のCPUはほとんど同じくらいの性能です。**

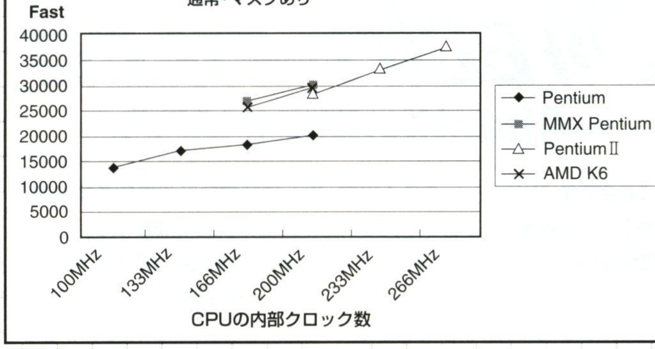
かなやん：拡大処理を用いた描画テスト（グラフ4-2）ではPentium IIがダントツに速いっス。

ボス：ウム、さすがだな！

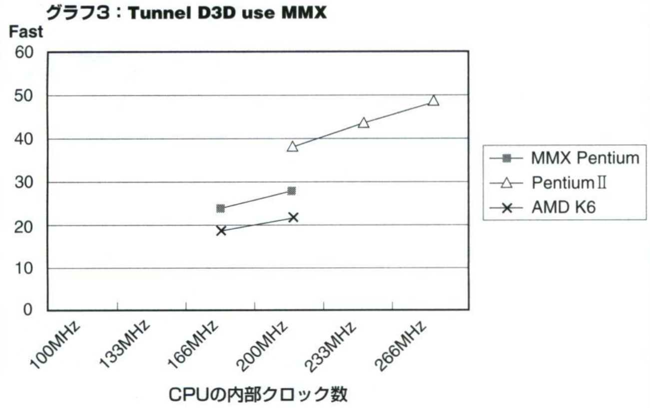
まっきー：MMX PentiumとAMD K6もMMXのおかげでPentiumよりはかなり速いです。

かなやん：MMXサマサマっスね。

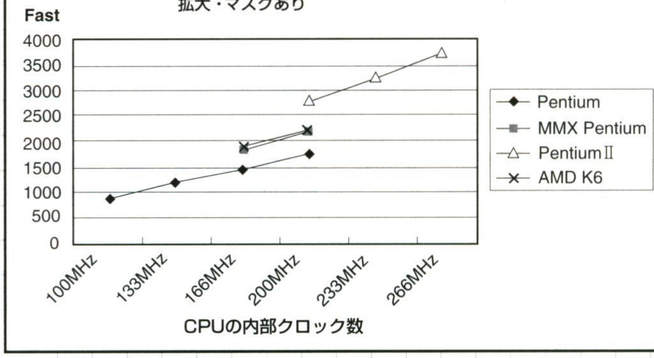
グラフ4-1：COMPILE Direct Draw Bench
通常・マスクあり



グラフ3：Tunnel D3D use MMX



グラフ4-2：COMPILE Direct Draw Bench
拡大・マスクあり



ベンチマーク結果

		Intel Media Benchmark					Winbench97 Ver1.1		Tunnel D3D		COMPILE Direct Draw Bench			
											マスクあり		マスクなし	
		Video	Image	3D	Audio	Over all	CPU Mark16	CPU Mark32	non MMX	use MMX	通常	拡大	通常	拡大
Pentium	100MHz	83.66	84.94	86.64	101.01	88.69	225	235	7.05		13788	865	18243	5176
	133MHz	108.45	110.91	113.02	127.57	114.48	293	303	9.29		17094	1167	20660	6651
	166MHz	128.97	134.41	136.57	146.98	135.84	316	321	11.37		18318	1440	20354	7172
	200MHz	148.77	157.66	158.54	168.55	156.9	386	387	13.49		20055	1735	21815	7311
MMX Pentium	166MHz	232.95	651.7	139.93	291.61	222.63	362	356	11.52	23.98	26966	1820	26873	7723
	200MHz	285.62	740.53	162.71	338.79	264.06	416	406	13.49	27.62	29572	2181	28716	7751
Pentium II	200MHz	238.75	937.9	213.91	351.89	272.54	392	518	12.3	38.02	28287	2781	34635	5086
	233MHz	275.55	1053.47	246.72	408.98	314.44	458	602	14.12	43.47	33083	3243	40908	5942
	266MHz	312.31	1163.99	280.02	466.11	356.79	501	645	15.97	48.07	37554	3712	46373	6792
AMD K6	166MHz	230.74	531.47	103.58	202.03	183.01	343	425	6.54	18.58	25592	1888	40859	6096
	200MHz	253.7	621.33	120.74	239.23	209.24	420	514	7.75	21.69	28961	2225	44281	6809

ゲームに最も合ったCPUは？

まっきー:MMX Pentiumは、MMX命令を使用しない場合、Pentiumより多少速いくらいです。やはりMMX命令を使用するアプリケーションでこそ真の力を発揮するようです。

かなやん:AMD K6は32ビットコードの実行能力が高いという特徴があるっス。

まっきー: Pentium IIはほとんどのテストでトップの成績です。ただ現在('97年7月)、Pentium II専用のチップセットが発売されておらず、CPUの能力を100%発揮できないのが一番の問題です。

かなやん:まぁ時間が解決するっていうやつっスね。

ボス:ベンチマークの結果は参考程度にして考えると、現状では価格、性能等のバランスでMMX Pentium搭載マシンだな。Pentium II搭載マシンは、CPU自体は大変良いのだが周辺が時代遅れだ。しかし、この周辺回路が改善された時は迷わずPentium IIを購入すべきだろう。Windows98では、Pentium IIが基準になるだろうしな。

質問大募集！

あて先
〒732 広島市南区稲荷町
2-16 広島稲荷町第一生命ビルディング

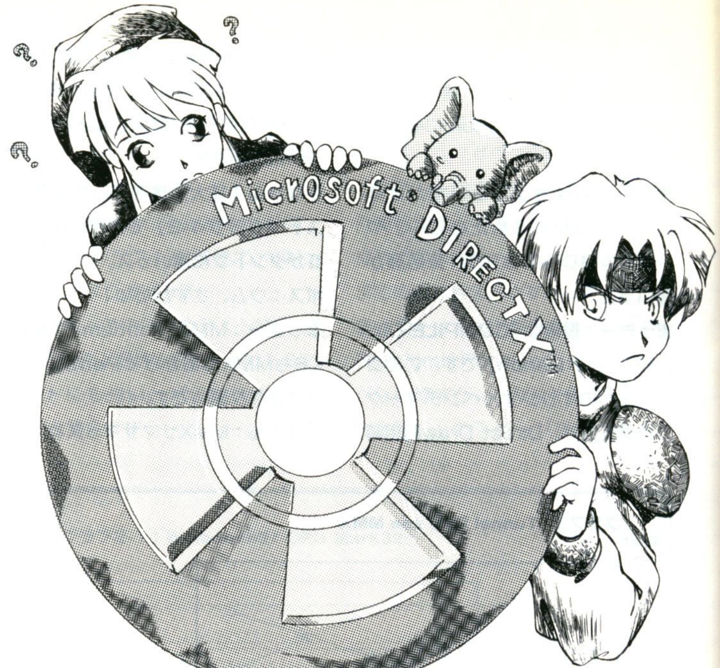
株式会社コンパイル DS部
「ハイテク捜査網97・捜査依頼」係

THE DirectX-FILES

～ DirectXの真実を知ろう ～

1997年、Windows95上にて、次々に異常な動作を起こす事件が発生した。捜査官シェゾとウィッチは、この原因の捜査を開始した。そして、捜査が進んでいくうちにDirectXという共通点を発見したのだった。

ウィッチは、DirectXについてのファイルの内容をコンピュータに表示させ、シェゾに調査の報告をした。



ウィッチ（以下ウ）
DirectXは、ゲーム機に匹敵する性能をWindows上で実現できるように開発されたライブラリらしいですわ。従来のWindowsにもゲーム用のライブラリがあったのですけど、それではDOSやゲーム機からの移植は不可能だったみたいですわね。

シェゾ（以下シ）
そうか、わかったぞ。

ウ　何かわかったですの？

シ　DirectXが登場した理由だよ。Windows3.1時代には、ほとんどのソフトウェアがWindowsに移行していた。しかし、ある分野のソフトウェアだけがまったくといっていいほど移行していなかったんだ。

ウ　それが、ゲームだったわけですわね。

シ　そう。移行できなかった理由は色々とあるけど、一番の大きな理由がWindowsの画面描画があまりにも遅くてDOSと同レベルのソフトウェアが作れなかったのが最大の理由だろうな。

ウ　その問題を解決したのがDirectXというわけですわね。

シ　そういうことだ。ウィッチ、DirectXについて詳しく調べてみてくれ。

ウ　少し待って…、あったですわ。DirectXは、複数の構成からできているライブラリの総称みたいですわね。

シ　このDirectX2やDirectX3というのは、バージョン番号かい？

ウ　そうですわ。ファイルによりますとDirectXにいくつかのバージョンがあるみたいですわ。

シ　やはりか。バージョンの種類と登場時期、変更点についての情報は？

ウ　ありますわ。DirectXの各バージョンについての詳細も表示しますわ。

DirectXの構成について

DirectXは、以下のライブラリから構成されている。(DirectX5現在)
DirectDraw、DirectSound、DirectInput、DirectPlay、Direct3D

DirectDraw、DirectSound、Direct3D共通

DirectXは、ハードウェアを直接制御するHAL(Hardware Abstraction Layer)によって動作速度の向上を行っている。HAL自体は、ディスプレイ・ドライバ、サウンド・ドライバの中に組み込まれている。対象のハードウェアがサポートしていない機能を使用したい場合は、ソフトウェアで擬似的に処理を行うHEL(Hardware Emulation Layer)によって命令を再現している。HELの動作は、CPUによって処理されるため、動作速度は期待できない。

DirectDraw

グラフィック描画処理のライブラリ。グラフィック・アクセラレータのハードウェア機能を直接制御するHALによって、従来のGDI (Graphic Device Interface)では不可能だった家庭用ゲーム機に匹敵する描画処理を可能としている。

Direct3D

DirectX2で追加された3D描画処理のライブラリ。DirectDrawと同じくグラフィック・アクセラレータのハードウェア機能を直接制御するHALによって、3Dを高速に表示することが可能となった。

DirectSound

サンプリング処理のライブラリ。標準のWindows上では、音を1つしか出力できなかったが、Direct Soundでは複数の音を同時再生できるようになった。また、各サンプリングデータ単位に音量、周波数、定位を設定できるようになった。DirectX3からは、立体音響の作成を可能にしたDirectSound3Dが追加された。

DirectInput

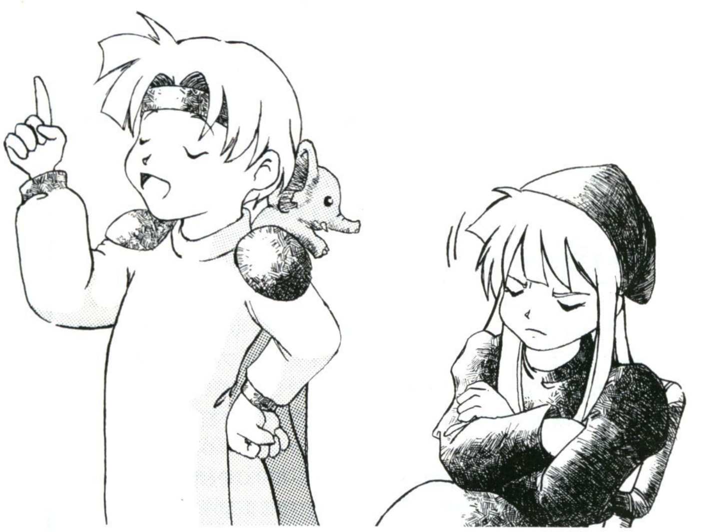
入力関係処理のライブラリ。従来は1個のジョイスティックで最高2軸(上下左右)のレバーと4つのボタンまでだったが、DirectInputによって最大6軸、32ボタン(DirectX5では128ボタン)まで使用可能となった。また、接続されるジョイスティック数を16個までサポートしている。DirectX3で、マウスとキーボードをサポート、DirectX5でフォースフィードバック(ジョイスティックが振動する機能)をサポートした。

DirectPlay

通信処理のライブラリ。このDirectPlayを使用することによってモデムを使用した電話回線、LAN (Local Area Network)を使用してパソコン間で通信ゲームができるようになった。DirectX3では、Internetを使用した通信も可能となった。

DirectX の配布開始時期と内容

1995年 9月　DirectX 英語版
　DirectDraw、DirectSound、DirectPlay、DirectInput が公開される
1996年 2月　DirectX 日本語版
　DirectX インストール・プログラムと各ドライバが日本語対応
1996月 6月　DirectX2
　このバージョンから1つのインストーラで英語、日本語両対応
　Direct3D を追加
　DirectDraw が機能拡張
1996年10月　DirectX3
　全体的に動作速度の向上がはかられた
　Direct3D が MMX 対応
　DirectSound3D を追加
　DirectPlay がインターネット対応
　DirectInput がマウスとキーボードの入力をサポート
1996年12月　DirectX3a
　インストール時の障害を修正
1997年 2月　DirectX3b
　インストール時の日本語メッセージが横向いていたのを修正
1997年 7月　DirectX5
　このバージョンより15カ国の言語に対応
　DirectDraw が MMX 対応
　Direct3D を機能拡張
　DirectSound3D がハードウェアをサポート
　DirectInput がフォース・フィードバックをサポート



シ　2ヶ月から半年に1回ペースで必ずなんらかの修正を行っているようだな。

ウ　どうして、DirectX は頻繁に新しいバージョンを出していますの?

シ　より新しいハードに合わせて改良したり、機能を追加していっているからだよ。しかし、DirectX3a の修正内容がインストール時の障害、と書いてあるのが気になるな。

ウ　そうですわね。修正内容を詳しく表示してみるですわ。

DirectX3a で修正されたインストールの障害

DirectX3 以前は、インストール時に DirectX 本体とこの DirectX バージョンに対応した各種ドライバを一緒に組み込む仕様になっており、従来のファイルの日付が古い場合は、自動的にドライバを上書きするようになっていた。このため、一部ハードウェアではインストール更新後に再起動すると、Windows が正常に起動しなくなったり、画面やサウンドの設定の機能が使用できなくなる障害が発生した。そこで、DirectX3a ではドライバの組み込み時に確認を行なうように修正し、ドライバの更新を行なわないように指示できるようになった。なお、ドライバを組み込まない場合は、HAL がバージョンアップできないため、DirectX の機能の一部が制限されるので、メーカーから最新のドライバを入手して更新することをお勧めする。

シ　どうやら問題は、DirectX 本体より同時に組み込むドライバのようだな。DirectX3a 以降は、ドライバをインストールしないようにすれば、問題は起こらないわけだ。

ウ　しかし、使用する DirectX 対応のドライバを入手して組み込まないと DirectX の動作の問題は解決しないわけですわね。

シ　DirectX のバージョンアップがこれだけ早いと、各ドライバを作成しているメーカーも苦労しているだろうな。ウィッチ、パソコン本体にはどのバージョンの DirectX が搭載されているかわかるかい?

ウ　今表示しますですわ。

DirectX の搭載状況

◆Windows95 単品製品版(対象バージョン番号 4.00.950 と 4.00.950a)には、搭載せず。

◆96年10月までの Windows95 プリインストール版(対象バージョン番号 4.00.950 と 4.00.950a)は、DirectX アプリケーションがインストールされている場合は、DirectX か DirectX2 がインストールされている。

◆96年11月以降の Windows95 搭載新製品(対象バージョン番号 4.00.950B)には、DirectX2 が搭載されている。

◆97年5月以降の Windows95 搭載新製品(対象バージョン番号 4.00.950B)には、DirectX3 が搭載されている機種あり。

シ　最新のマシンでやっと DirectX3 が搭載されたわけか。まだ、DirectX5 搭載パソコンは、登場していないようだな。DirectX5 を搭載する機種は、いつ頃登場しそうかわかるか?

ウ　次期 OS の Windows98 に DirectX5a が標準搭載されるようですわ。

シ　DirectX5a?　DirectX5 からどこが変更されるんだい?

ウ　Windows98 でサポートされる機能をサポートするだけで、基本的な仕様は変更されないようですわね。来年の春には、DirectX6 が登場するとも書かれていますわ。MIDI 演奏の DirectMIDI が追加されるのが大きな変更点とのことだわ。

シ　当分は半年毎に新バージョンが登場するわけか。

ウ　まだ続きそうですわね。

シ　この状態が続く限り、これは未決ファイルとして保存しておこう。また、新たな障害が発生する可能性もあるからな。ウィッチ、今日の調査結果をレポートにまとめて副長官に提出しておいてくれないか。

ウ　わかりましたわ。

Writing by Direct Dori

トラブルシューティング

TROUBLE SHOOTING



Disc Stationの起動

◆CD-ROMがキチンと入っていますか？　パソコン本体の説明書通りにCD-ROMをセットしてください。

◆CD-ROMドライブ、パソコン本体の設定によっては、自動的に起動しないことがあります。

◆CD-ROMが汚れていたり、水滴等がついていたりしていませんか？　乾いた柔らかい布で中央から外側に向かって放射状に軽く拭いてください。

インストール、アンインストール

Direct-Xインストール時の注意点

◆Direct-Xをインストールする時に、「ディスプレイドライバを更新する」と、「サウンドドライバを更新する」というチェック欄がありますが、メーカーからの指示がなければチェックを付けないでインストールを続行してください。

DirectXのインストールが途中で停止する

◆DirectX対応のグラフィック・アクセラレータ（ビデオボード）、サウンドボート、ネットワークボートを使用していますか？　対応していないボードの場合は、そのボードをはずして再度インストールを行ってください。

インストール、アンインストールの途中でシステムが停止する

◆プログラムが何らかの原因で停止したと思われます。[Alt(GRPH)]+[F・4]を押してプログラムを終了して下さい。終了しない場合は、再起動してください。

アンインストールができない

◆ファイルを削除またはインストールしたフォルダから移動していませんか？　ファイルを削除または移動している場合は、アンインストールができなくなります。

メニュー、ゲーム

起動しない、途中で突然終了してしまう

◆ハードディスクの空き容量が不足していませんか？　Windowsの起動したドライブの空き容量を最低10Mバイト以上確保してください。

◆CD-ROM、ハードディスクからファイルが読み込めない状態が考えられます。CD-ROM、ハードディスクが正常に動作しているか確認してください。

◆DirectXがインストールされていますか？　インストールされていない場合は、再度インストールを行ってください。

◆ファイルを移動または削除していませんか？　アンインストールを行った後、再度インストールを行ってください。

◆DirectX対応ドライバを使用していますか？　対応していないドライバを使用している場合は、DirectX対応ドライバに交換してください。

◆ソフトウェアシンセ、ソフトウェアMIDIを使用していませんか？　DirectX非対応のソフトウェアシンセ、ソフトウェアMIDI等の場合はゲームが正常に動作しなくなります。必ず使用しない設定にしてください。

画面が真っ黒のまま停止する

◆画面の表示色が256色以外になっていませんか？　ディスプレイ・ドライバによっては表示色によって立ち上がらないことがあります。

◆グラフィック・アクセラレータとDirectXに対応したディスプレイ・ドライバを使用していますか？　対応したドライバを使用してください。

◆640×480ドット256色モードが表示出来ますか？　表示できないとゲームは動作しません。

画面が正常に表示されない

◆使用しているビデオ・ボードのDirectX対応最新ドライバになっていますか？　最新のドライバでない場合は、最新のドライバに更新してください。

◆ドライバが現在の設定で正常に動作しない可能性があります。オプションメニューの「描画モードの変更」で設定を変更してみてください。

注：ディスプレイ・ドライバ自体によるトラブルは各ビデオボード販売メーカー（本体内蔵の場合は、パソコン本体メーカー）にお問い合わせください。

効果音、BGMが再生されない

◆サウンドボードが接続されていますか？　効果音が再生されない場合はDirectSound対応のサンプリング音源、BGMが再生されない場合は、MIDI再生音源（FM音源、MIDIモジュール等）が必要です。

◆サウンドのボリュームがきちんと設定されていますか？　Windowsの音量調整、DiscStationのオプションメニューにある音量の調整で調整してください。

注：サンプリング、MIDIドライバ自体によるトラブルは各サウンドボード販売メーカー（本体内蔵の場合は、パソコン本体メーカー）にお問い合わせください。

動作が不安定になっている

◆他のアプリケーションを実行していませんか？　現在実行中のアプリケーションを全て終了してください。

◆Windowsが動作不安定になっていませんか？　Windowsの再起動を行ってください。

Disc Station以外のアプリケーションも動作不安定になる

◆DirectXがWindowsを動作不安定にしている可能性があります。Windowsの再起動を行ってください。

ムービーメニューからムービーが正しく再生されない

◆「コントロールパネル」の中の「アプリケーションの追加と削除」を開き、「Windowsファイル」のタブをクリックして「マルチメディア」を選んで「詳細」ボタンを押し、その中の「ビデオ圧縮」の項目のチェックを外し、「OK」を押してください。全ウインドウを閉じた後、再び同じ手順で今度は「ビデオ圧縮」の項目のチェックを付けて「OK」を押してください。

DSメニューのHTMLボタンを押してもHTMLメニューが起動しない

◆最初にブラウザがインストールされているか確認してください。次にそのブラウザが標準のブラウザとして起動するか確認してください。インターネットエクスプローラ3.0(以下IE3.0と書きます)を標準のブラウザとする時は以下のようにしてください。

◆「コントロールパネル」の中の「インターネット」の「プログラム」のタブをクリックして、IE3.0の起動時に、通常使うブラウザを確認する」の欄をチェックしてIE3.0を起動させてください。IE3.0の起動時に標準で使うブラウザにするかどうかを聞いてくるので「はい」を押してください。

◆IE3.0以外のブラウザの場合はヘルプかそのブラウザのマニュアルを参照してください。

機種別の注意点

全機種共通

◆Windows95と同時に起動するメニューソフトや各種ツール等はできる限りプログラムを終了してください。これらのソフトが組み込まれていることによってゲームが正常に動作しない場合があります。

◆DirectXインストール時にディスプレイドライバの更新の質問があった場合、ハードウェアメーカーの指示がない場合、ドライバは更新しないでください。更新した場合、Windows95が正常に動作しなくなることがあります。

ソフトウェアシンセサイザー、ソフトウェアMIDI使用機種

富士通　FM-V　S、SⅡシリーズ、IBM　黒Aptiva、東芝　黒BREZZA、三菱　アプリコット　MS540、MS660

◆DirectX非対応のソフトウェアシンセサイザー、ソフトウェアMIDIには対応していません。これらのドライバを使用している場合は、ゲームが正常に動作しなくなるのでコントロールパネルから、マルチメディアの項目のMIDIの設定にして、FMもしくはOPLの項目を選択してください。

NEC 98MATE Xシリーズ、NEC 98MATE Rシリーズ、NEC 98MATE Bシリーズ、NEC 98FELLOWシリーズ等

◆これらの機種では、BGM再生時に必要なFM音源が搭載されていません。また、一部機種ではサンプリング音源も搭載されておらず効果音も再生できません。BGMや効果音を聞く場合は、MIDI再生機器（Sound Blaster16、Sound Blaster AWE32、PC-9801-118等のサウンドボードかGM規格対応のMIDIモジュール等）を増設してください。

◆また、98FELLOWシリーズではグラフィック・アクセラレータを搭載していない機種があります。これらの機種では必ずDirectDraw対応ビデオボードを増設してください。

◆一部機種で、DirectDrawの表示モードで640×480ドットの65536色（Hi Color）モードと1677万色（Full Color）モードの両方が使用できない機種があります。これらの機種ではHi Colorモード使用ゲームを実行した場合、256色に減色されて実行されます。DirectDrawの表示モードのサポート表示色については、ハードウェアメーカーにお問い合わせください。

NEC 98MULTi CanBe（キャンビー）、NEC 98MATE VALUE STAR（バリュースター）

◆この機種では、独自のメニューソフト「98ランチ」が標準搭載されています。また、Windows95起動時にさまざまなソフトも同時に組み込まれます。ゲームを動かすには、これらのソフトをできる限り終了してください。

◆98MATE VALUE STARシリーズはBGM再生時に必要なFM音源が標準で搭載されていません。BGMを聞く場合は、MIDI再生機器（Sound Blaster16、Sound Blaster AWE32、PC-9801-118等のサウンドボードかGM規格対応のMIDIモジュール等）を増設してください。

NEC 98MATE Aシリーズ

◆グラフィック・アクセラレータ標準搭載機種では、DirectDrawの表示モードで640×480ドットの65536色（Hi Color）モードと1677万色（Full Color）モードの両方が使用できません。Hi Colorモード使用ゲームを実行した場合、256色に減色されて実行されます。

◆グラフィック・アクセラレータを搭載していない機種の場合、必ずDirectDraw対応ビデオボードを増設してください。

富士通　FM-V　S,SⅡシリーズ　三菱 アプリコット '96年11月以降

◆FM-V　S、SⅡシリーズおよびアプリコットのMS540F2A,F2B等をお使いの方は、必ずDirectX3対応ドライバを、各ハードメーカーより入手してインストールしてください。

◆DirectXインストール時にディスプレイドライバの更新の質問があった場合、ドライバは更新しないでください。更新した場合、Windows95が正常に動作しなくなることがあります。

IBM Aptivaシリーズ

◆Aptiva Jシリーズは、標準のグラフィックアクセラレータではDisc Stationの動作保証はできません。ビデオボードを追加して実行してください。

◆Disc Station上でMwaveのサウンド機能の使用とジョイスティックの接続を行なった場合の動作保証はできません。また、DirectXインストール時のトラブルもサポートできません。Mwaveに関するトラブルに関してはハードウェアメーカーにお問い合わせください。

◆DirectXインストール時にディスプレイドライバの更新の質問があった場合、ドライバは更新しないでください。更新した場合、Windows95が正常に動作しなくなることがあります。

ノートパソコン等の液晶ディスプレイ付パソコン

◆ゲームをインストールするパソコンがDirectX（DirectDraw、DirectSound）対応か確認して下さい。DirectXに対応していない場合は、ゲームが正常に動作しません。

◆液晶ディスプレイが256色しか表示できない機種では、 Hi Colorモード使用ゲームを実行した場合、256色に減色されて実行されます。

修理で商品を送る前に

◆商品を送る前に一度電話、手紙などでお問い合わせください。意外と単純なことで、ゲームが動作することがあります。

自作DOS/V、SHOPブランドDOS/V

◆システム構成が不明なため、サポートしかねます。販売店にご相談ください。

警　告

◆DirectXのインストールを行なうとディスプレイ・ドライバとサウンド・ドライバが変更される場合があります。必ずインストールを行なう前にDirectX対応のドライバを用意してください。また、DirectXをインストールしている途中でドライバの更新を行なうかを問い合わせてくる場合があります。この対象ドライバが現在使用していない周辺機器の場合はドライバを更新しないでください。更新することによってコンピュータが正常に動作しない場合があります。使用している周辺機器の場合はドライバが更新して良い周辺機器か確認の上、選択してください。DirectXインストール後は、必ず現在使用中のドライバを確認の上、異なっている場合は、用意したDirectX対応ドライバに変更してください。（ただし、メーカーがこのドライバーの使用を推奨しているときを除く）

◆Disc Stationを実行するためには、必ずDirectX（Direct Draw）対応ディスプレイ・ドライバのあるグラフィック・アクセラレータ（ビデオボード）とDirectX（DirectSound）対応のサウンドボードを使用してください。DirectX非対応のビデオボード及びサウンドボードでは動作に関する保証は一切行ないません。

◆圧縮ドライブ（ドライブスペース等）には対応していません。必ず、圧縮していないドライブへインストールを行なってください。

Windows95(DirectX対応)用ドライバ・ライブラリ

【収録ドライバ・メーカー】
メーカー名／収録フォルダ
カノープス(株)／¥DRIVERS¥CANOPUS
クリエイティブメディア(株)／¥DRIVERS¥CREATIVE
(株)ダイアモンド・マルチメディア・システムズ／¥DRIVERS¥DIAMOND　¥DRIVERS¥EDGE3D
(株)アイ・オー・データ機器／¥DRIVERS¥IODATA
(株)メルコ／¥DRIVERS¥MELCO

このCD-ROMに収録されているドライバは、メーカー各社からご厚意により提供していただいたものです。収録したドライバに関しての質問には、コンパイルではお答えできません。各メーカーの収録フォルダのREADME.TXTに対応ドライバのリストが掲載されています。「ドライバ作成方法」及び「ドライバ使用方法」を参照してインストールを行なってください。また、ドライバの使用にあたっては、当該ドライバの対象製品の登録ユーザーであることが必要です。登録ユーザー以外の方は、各ドライバ提供メーカーに問い合わせないでください。なお、ドライバを使用した場合の結果は、ご利用者の自己責任とさせていただきます。

【メーカー問い合わせ先リスト】

(株)アイ・オー・データ機器
TEL.0762-60-1024
営業時間9:30～12:00・13:00～17:00(土・日・祝を除く)
ニフティ・サーブ／SIODATA
日経MIX／io.data/2lib
インターネットURL／http://www.iodata.co.jp/

カノープス(株)
TEL.078-992-6830(テクニカル・サポート)
FAX.078-992-2998(サポート専用)
営業時間10:00～12:00　13:00～17:00(土・日・祝を除く)
ニフティ・サーブ／SPCVA　データライブラリ6番
日経MIX／canopus/library
インターネットURL／http://www.canopus.co.jp/

クリエイティブメディア(株)
TEL.03-3256-5577
営業時間9:15～17:45(土・日・祝を除く)
インターネットURL／http://www.creaf.com/

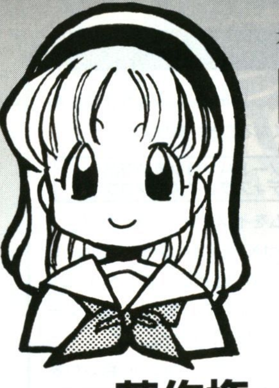
コマツソフト(株)
※コマツソフト製品購入者のみサポート
TEL.03-3225-9883　FAX.03-3225-4302
営業時間10:00～12:00・13:00～17:00(土・日・祝を除く)
インターネットURL／
http://www.matrox.com/

(株)ダイアモンド・マルチメディア・システムズ
※日本語版正規輸入版購入者のみサポート
TEL.03-5695-8401
営業時間9:00～17:30(土・日・祝を除く)
インターネットURL／
http://www.diamondmm.co.jp/

(株)メルコ
TEL.052-619-1827
営業時間9:30～12:00・13:00～17:00(土・日・祝を除く)
ニフティ・サーブ／SMELCO
PCVAN／JMELCO
インターネットURL／http://www.melcoinc.co.jp/

著作権講座

まるしーでGO!



さぁ、始まりました。〈著作権〉についてみんなに知ってもらうコーナーです。あ、そこのあなた「どうせソフトを不正コピーするなだとか説教カマすだけなんだろ」とか思ってますねっ。そんなことは他の雑誌にいくらでも載っているんで、ここではわざわざ取り上げません。知ってほしいのは、読者のみんなが〈著作権を行使する〉側になったときのことなんです。パソコン通信等の普及によって読者のみなさんが情報発信源となる機会が増えてきています。そこから発信される情報、つまりみなさんが創作した絵や文章などは法律によって保護されているんです。その法律が著作権法です。これを利用しない手はありません！　さっそく著作権法について説明をはじめましょう。

著作権ってなに？

〈著作権〉というのは〈知的所有権〉のうちのひとつです。図を見てください。今は〈工業所有権〉については詳しく触れませんが、発明とか企業のトレードマークなどに関する権利だと思っていて間違いありません。

さて、さきほど「みなさんが創作した絵や文章などは法律によって保護されている」と書きましたが「創作」ということについて詳しく説明しましょう。「思想または感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術、または音楽の範囲に属するもの（著作権法第2条第1項第1号）」ということですが、わかりにくいですねぇ。要するに人マネでなく、新たな創造性があればそれらはすべて「創作物」ということなのです。それら「創作物」のことを〈著作物〉、それを「創作」した人を〈著作者〉と呼びます。

そしてなんと〈著作権〉は〈著作物〉が完成した瞬間から成立するのです！　どこかの役所に行って登録したりとかのめんどくさい手続きは一切必要ありません！　これは日本が著作権の取得に〈無方式主義〉を採っているためです。〈著作財産権〉〈著作者人格権〉のさらに右側にいろいろな「権」が並んでいますね。一部条件はありますが、これらが〈著作者〉のあなたの権利になるんです！

〈著作財産権〉は文字通り著作物を財産として使用する場合の権利と思ってください。これらの権利は一部またはすべてを有償無償を問わず譲渡したり相続したりすることができます。

一方〈著作者人格権〉は著作者の心を尊重してもらうための権利といえるでしょう。こちらの権利は〈著作者〉だけが持てる権利で、譲渡したり相続することはできません。雑誌などで「© ○○○○ 19××」という表示をよく見かけますが、これは「○○○○という〈著作者〉が19××年に作成した〈著作物〉である」という意味なのです。©はcopyrightの略で「まるしー」と呼ばれています。

ちなみに点線でつながっている〈著作隣接権〉とは、著作者ではないけどその表現や伝達のために重要な役割を受け持った場合の権利で、たとえば著作物である楽譜に沿って演奏した音楽家などに対して与えられます。

以上、きわめておおざっぱな説明でしたが、〈著作権〉とは取得がきわめて簡単でしかも厳重に保護されている権利ということはわかると思います。みなさんの〈著作物〉を勝手に販売したり真似したり変更したりなどということはだれにもできないのです。

これからは「記憶力」や「応用力」ではなく、何もないところから物を作っていく「創造力」がますます重要な能力のひとつになっていくでしょう。なにかを創作しようと思ってるあなた、安心して創作に打ち込んでくださいね。

- 知的所有権
  - 著作権
    - 著作者人格権
      - 公表権
        - 著作物を公表するかしないかの決定権
        - 公表する場合は公表の時期や方法の決定権
      - 氏名表示権
        - 著作者名を表示するかしないかの決定権
        - 表示する場合は本名か筆名かの決定権
      - 同一性保持権
        - （著作物の内容や題を著作者の意志に反して変更されない権利）
    - 著作財産権
      - 複製権
      - 上映権、演奏権
      - 放送権、有線送信権
      - 口述権（例：講演）
      - 展示権
      - 上映権、頒布権（映画の著作物のみ）
      - 貸与権
        - （映画以外の著作物　例：音楽CD、パソコンソフト）
      - 翻訳権、翻案権
      - 二次的著作物の利用に関する権利
        - （例：翻訳物に関する原作者の権利）
    - 著作隣接権（例：別の権利者が作曲した曲の演奏者の権利）（点線）
  - 工業所有権
    - 特許権
    - 実用新案権
    - 意匠権
    - 商標権
  - その他（植物新品種、半導体の回路図等）





さて、ふだんの生活の中にも〈著作物〉に関する問題がいろいろあるようです。その問題について、ちょいとご紹介しましょう。

著作権まんが　私の絵に著作権はないの～？　の巻



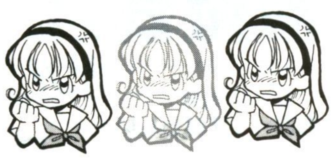
次ページに
詳しく
解説!!

お答えしましょう

はいっ。解答編です。結論から言うと、このまんがの場合〈著作者〉は女の子で、コンテストに出品する必要はありません。これには3つの問題が含まれているようです。

まず1つ目の問題点は、ある〈著作物〉をもとに新しく作られたものが「翻案にあたるか、複製にすぎないか」です。ちょいと「翻案」と「複製」の違いについて説明しましょう。

「翻案」とは〈著作物〉に新しい



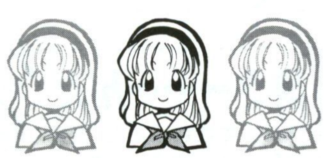
創作を加えることです。たとえば、同じ写真を何枚も切り張りしてコラージュ作品にした場合などは「翻案」になります。「翻案」と認められる場合は〈二次的著作物〉となり、その〈著作者〉は「元の著作者」と「二次的著作物を創作した者」の2名になります。「複製」とはそこに新たな創作性がない場合のことで、その複製物の〈著作権〉は元の〈著作者〉にあります。

このまんがの場合は女の子の作品に単純な落書きが加わっただけなので「翻案」とは認められません。落書きの芸術的価値にはかかわりなく、もとの〈著作者〉つまり女の子に〈著作権〉があります。

では、女の子の作品を勝手に男の子が「翻案」と認められるコラージュを行なった場合には〈著作者〉は女の子と男の子の2名になるのでしょうか？

その答えはNOです。それが2つ目の〈同一性保持権〉の問題です。〈著作物〉を無断で勝手に改変している場合は〈著作者人格権〉の中の〈同一性保持権〉を侵害していることになります。〈同一性保持権〉とは、自分の〈著作物〉の内容や表題を自分の意志に反して勝手に変更されない権利です。まんがの場合、勝手に落書きされたのですから男の子は〈同一性保持権〉を侵害していることになります。

ですから、男の子が勝手にコラー



ジュなどで「翻案」した場合も〈同一性保持権〉の侵害をしているので、その男の子は〈著作権〉を主張できないことになります。むしろ、〈著作財産権〉の〈翻案権〉まで侵害していることになります。

最後に「コンテストに出品するかしないか」については〈著作者人格権〉の中の〈公表権〉の問題です。〈公表権〉とは自分の〈著作物〉を公表するかしないか、公表するとしてもその時期、方法を決めることができる権利です。このまんがの場合、コンテストに出品したくないということなので、その意志は尊重されるべきでしょう。

さて、この女の子は未成年と思われますが、未成年者が〈著作権〉を行使するときに何か制限はあるのでしょうか？

作者の年齢にかかわらず「創造物」に対しては〈著作権〉が発生します。赤ちゃんの絵でも、マネではなく創造的でありさえすればすべて〈著作物〉です。ただし、これは〈著作権法〉とは関係ありませんが、〈著作権〉に関わる契約を未成年者が行なう場合には保証人か代理人が必要となります。

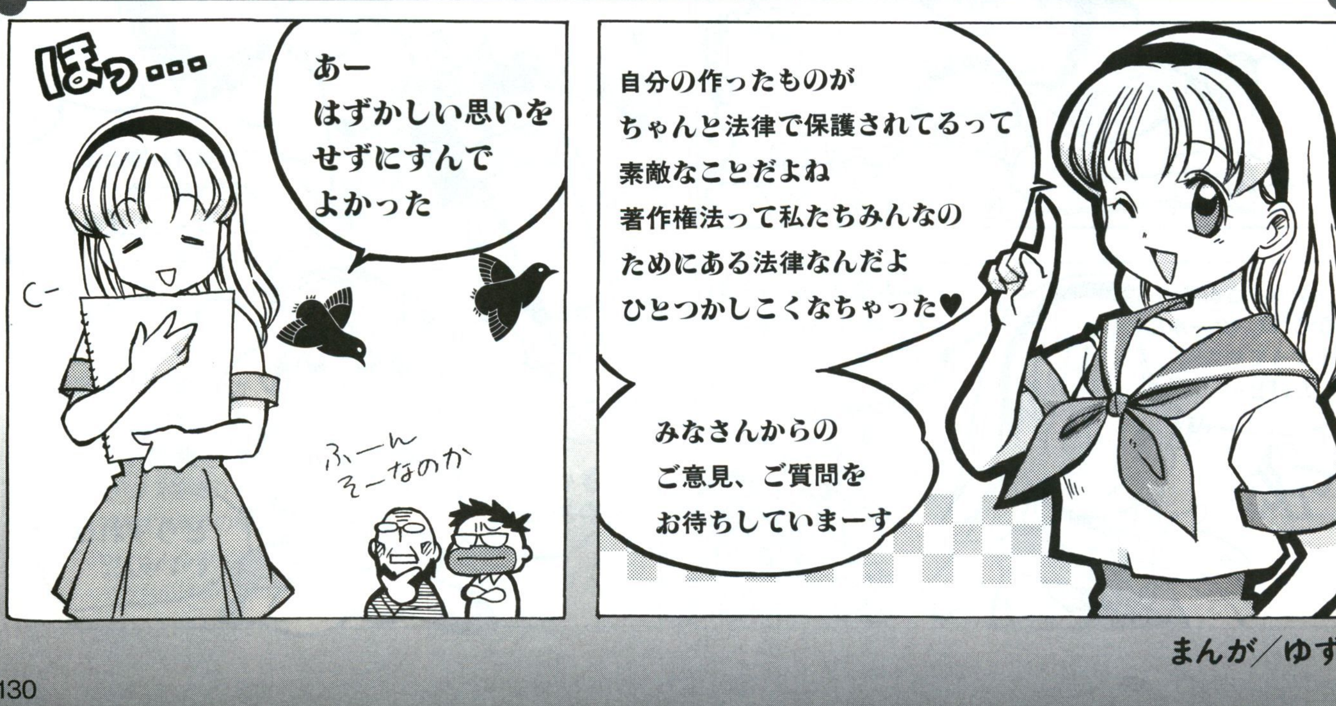
以上のように、女の子はイヤな思いをしなくてもすみそうです。〈著作権法〉はみなさんの〈創造性〉を大切にしようという身近な法律なのです。



質問大募集！

このコーナーでは、みなさんの〈著作権〉に関する質問をお待ちしています。実際に起こって困ったこと、素朴な疑問等なんでも結構です。お待ちしています。

あて先
〒732 広島市南区稲荷町2-16
広島稲荷町第一生命ビルディング
(株)コンパイル　DS部
「まるしー」係



まんが／ゆず

おくづけ

Disc Station

ディスクステーション● Vol.16秋号

平成9年10月15日発行

●発行人／仁井谷正充

●編集・発行／株式会社コンパイル

●営業：株式会社コンパイル
営業部：082-263-6301

●編集：株式会社コンパイル
DS部：082-263-6165
〒732　広島市南区稲荷町2-16
広島稲荷町第一生命ビルディング

●コンパイルスタッフ
○統括編集長／北野不凡
○盤監／あかままさお
○ゲーム制作／うつつかづひこ、影虎、風になりたい、ぎゃらりぃぐりこ、shiki、もやしくん
○イラスト＆４コマコミック／雲源、大野城山田丸、ガシン、和あき久、狂介、斎藤克洋、桜河内揚羽、單気筒、とーます水野、えびふらいハ、やまちー、ゆず、りさ吉、にし子
○デザイン／姫月あやめ、かみかみか、蟹男、木戸福三郎、忍者でゴー
○映像部／N美ねこ
細馬勝正、橋本昭彦、松村裕子
○スタジオカーバンクル／細馬勝正、橋本昭彦、松村裕子／浅見隆司、石井義光、井上栄作、臼田美夫、栗本宏志、古賀太朗、佐藤昌文、島田浩子、辰段宗隆、浜津武広、前野泉、山下朝美、山本直子
○原稿執筆＆情報提供協力／オカリナ惣一郎、Dori2、かなやん、佐藤隊長、沢渡寿三郎、たつき けい、白龍鳳霞、HAMA-VX、三家本礼、南千晶、弓弦ノ助、まっきー、村尾将史
○進行／鉄太郎、のぐてぃ、ぬけとうだら、ころ
○ユーザーサポート／mar、レモンティ佐々木

○編集／本田美佳、田丸千里

★外部スタッフ
○原稿執筆／G-MASK（イワタカヅト）、岩沢篤子、どどいむ、箕輪和仁、曽我部悦承
○イラスト／大峰昭子
○デザイン／（Art Director）濱美季、引地ワタル、有限会社ウイッチクラフト、有限会社デザイラ
○カメラ／河行勝美、竹内稔

ゲームに関する ビデオ投稿募集

MOO仁井谷賞　5万円
カーバンクル賞　3万円
ぷよぷよ賞　1万円

選考により50名様に

ゲームのある日常…そんな60秒のミニムービー大募集!!

内容は**「ゲームに関わることなら何でも」OK**です。ドキッとしたり、ホノボノしたり、はたまた笑い転げたりなど、生活の中でおこったゲームに関係する名・珍場面等を60秒程度の画像にして、気軽にご応募ください。

ゲームの内容には一切こだわりません。しかし、映像の中に他社のゲームや他人の顔がはっきりと映っている場合、著作権や肖像権の問題になることもあります。その場合、事前の使用許可が必要となります。状況しだいでは、そのために選考から漏れてしまうこともありますので、コンパイルのゲームを使っていただくのが一番無難か…と思われます。

投稿にあたっては、ビデオテープなどの梱包には十分お気をつけください。配送上のトラブルについては責任を負いかねますのでご注意ください。

＜応募要領＞

●応募資格
プロ・アマ問いません。

●テーマ
「ゲーム」に関わることならなんでもOK。

●メディア
８ミリ、ビデオテープ（VHS）など、どのメディアでもかまいません。

●録画時間
60秒程度。
※テープ１本に１作品のみ有効です。複数の作品を入れたままになっている場合は、応募する作品の頭出しのカウントを添えてください。

●表記
タイトル、撮影者名、出演者名、撮影時のコメント等ありましたら明記してください。

●応募締切
97年10月31日（必着）

●発表
DS17号（12月6日発売予定）

●掲載
入賞者の作品をCD-ROMに収録いたします。

●作品の返却
基本的に応募作品については返却できません。返却希望の方はその旨を明記し、返却に必要な費用を切手等にして同封してください。同封されていない場合、原則的にはご返却できません。ご了承ください。

＜ビデオ投稿コーナータイトル名募集＞

このコーナーのタイトル名も募集中です。DSらしい「の〜コネ」なタイトルを考えてみませんか？　応募はハガキの表に「DSビデオコーナータイトル」係、裏にコーナータイトル名を記入して送ってください。締切は97年10月31日必着です。

採用された方には、コンパイル特製記念品をお贈りいたします。

応募先

〒732　広島市南区稲荷町2-16
広島稲荷町第一生命ビルディング
株式会社コンパイル　DS部
「ビデオ投稿」係

※雑誌公正競争規約により、このページの懸賞に当選した場合、この号の他の懸賞に当選できなくなることがあります。

保証規定

ユーザー登録について

●ソフトウェアのサポート（修理、バージョンアップ等）を受ける場合は、ユーザー登録カードをお送りいただき、ユーザー登録を行っていただく必要がございます。本誌添付のアンケートハガキがユーザー登録カードを兼ねています。
●ユーザー登録を行われた場合は、カタログや新製品の情報などをお届けします。
●住所を変更された場合は、お名前、変更前の住所とユーザーID、変更後の住所と電話番号を官製はがきに記入の上、下記のコンパイル・ユーザーサポート係までお送りください。
●インターネット上でのユーザーサポートも行っておりますのでご利用ください。<http://www.compile.co.jp/>

修理について

CD－ROMが破損した場合は、下記の料金で修理・お取り替えいたします。料金は送料・税込みです。
（この価格は、1998年3月31日まで有効です）

CD－ROMの交換・1回につき	1,260円

無償修理

保証期間中に、材料上か、製造上のミスで不良が発生した場合は、無償で修理いたします。ただし、ユーザー登録をしている方に限ります。

CD－ROMの場合	ユーザー登録カードを送ってから1ヵ月以内

有償修理

保証期間中でも、下記の理由の場合は、修理代をいただきます。
●ユーザー登録カードをお送りいただいていない場合。
●保証書がない場合。
●誤った使い方や、不適当な取り扱いをして発生した不備・損傷など。
●当社以外で修理、解析、改造をして失敗した場合。
●持ち運び中に発生した損傷。
●本誌に書いてある注意事項を無視して壊した場合。

保証できない場合

●天災／地変／火災／公害／電圧異常など、予測できない外部的原因による損害。
●ハード環境（周辺機器等）が原因で動かない場合。
●出来上がったプログラム以上の修理要求をする場合。
●弊社商品（CD−ROMおよび本誌）が原因で発生しうる2次的な結果としての損害。たとえば、視力の低下や、学校に遅刻したなど。
●日本以外の国で使用した場合。または、輸出した場合。
●営利目的で使う場合。
●パソコン本体のメーカーの推奨していない周辺機器、ボードなどをつけているときは動作保証は致しかねます。（例：オーバードライブプロセッサの装着、互換CPUの装着、内部クロックを上げるなど）

アフターサービスカード　（この用紙はコピーしてご使用ください）　Disc Station Vol.16

ふりがな	電話番号　（　　）	
氏名	性別　男　女	年齢　歳
ユーザーID又はコンクラ会員No.		
住所		
パソコンの機種（例：PC-9821Ct16）	メーカー	名称
グラフィックアクセラレーター	メーカー	名称
サウンドボード	メーカー	名称
メモリの容量	MB	
ハードディスクの容量	MB	
その他（　　　）		
お使いのアプリケーションソフト		
症状（画面状態など詳しくご記入ください）		

宛先：〒732 広島市南区稲荷町2-16 広島稲荷町第一生命ビルディング
株式会社コンパイル　ユーザーサポート係（Phone082－263－6165）
★CD－ROMは折れ曲がらないように、厚紙などで補強してください。

※注：システムの設定により動かない場合もありますので、商品をお送りいただく前に、必ず、お電話やお手紙などでお問い合わせください。またCD−ROMが不良と思われる場合は、新しいものをお買い上げにならずにお問い合わせください。
※同じものを2冊購入した場合の返金は致しかねます。


のーみそコネコネ
COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/
ぷよりん
大人気の「ぷよぷよ」が
キーチェーンゲームでついに登場!!
■テレビゲームにせまる完成度！
扱いやすい操作性、「ぷよ」の
連鎖消去もしっかり再現。
■きれいで見やすい液晶画面!!
他のキーチェーンゲームには
ない、277画素の精密な
液晶画面！
■ディテールにも
こだわりのデザイン!!
コンパクトな「ぷよ」フォルム
のボディー、アクションボタン
にも「ぷよ」を印刷。
■2つのゲームモードで
たのしさ倍増!!
「ノーマルモード」…9つある
ステージをクリアしよう!!
(3ステージごとに難易度UP)
「タイムトライアルモード」…
制限時間内に数多くのぷよを
消せ!!(2分、3分、5分の3レベル)
さらに!! ハイスコアを記憶、友達と競おう。
希望小売価格 1,200円(税別)
大絶賛発売中!!
サウンド
オン／オフ
ポーズ
ACL
スタート／かいてん
セレクト
GAME
ぷよりん
発売元（株）コンパイル
3つのカラーバリエーション
株式会社コンパイル
※「ぷよぷよ」は、(株)コンパイルの登録商標です。
〒732 広島市南区稲荷町2-16 広島稲荷町第一生命ビルディング PHONE:082-263-6165(ユーザーテレフォン 土・日・祝を除く 9:00~18:00)

今号のソフト

【動作環境】要DirectX™対応ハードウェア／日本語版Windows®95専用（Windows®NT動作不可）／要Direct Draw™対応グラフィック・アクセラレータ／要CD-ROMドライブ／要Direct Sound対応サウンドボード／要MIDI再生デバイス／HDD(CD起動可)　※本製品は、DirectX™ 3bを使用しています。
【推奨環境】CPU／Pentium®100MHz以上　RAM／16MB以上　サウンド／SoundBlaster®16以上　グラフィック／64ビットグラフィック・アクセラレータ以上　CD-ROM／4倍速以上HD空き容量／120MB以上
※快適に遊ぶために、推奨環境以上の機種で動作させることをお勧めします。

SLG





一見してRPGのようだが実はSLG。旧帝国領内の遺跡に魔物が出るという。国王の命を受けた君は、傭兵たちを伴い、迷宮の調査に赴く。

ジオコンフリクト3～Hell's Gate Crusaders～

ACT



GO! GO! IVAN

マップ内に隠された親衛隊を救出し、ゴールを目指して駆け抜けろ！

AVG



あっぷるそーす アングラー

マウスで楽しむアウトドア体験ゲーム。渓流釣りと自然を堪能してね。

RPG

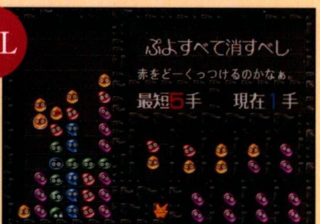




今回の主人公は、闇の魔導師シェゾ。強大な魔導力を求めてさすらう彼の標的は？　新パートナーにも期待大！

魔導物語～魔導師の塔～

PZL



なぞぷよ

消し方がパズルになっているぷよぷよ。秋の夜長になぞぷよ15問はいかが？

ETC



のーコネ ハートランド

読者のお便りが創るハートフルな夢の島。島の中には楽しいコーナーがいっぱい！

「DSアニメムービー」「伝言板スクリーンセーバー」「ムービーファイル」なども収録！

T1106405101980　雑誌　06405-10

定価1,980円（税込）　本体1,886円

Disc Station 1997 秋号 Vol.16
平成9年10月15日発行　発行人／仁井谷正充　編集・発行／株式会社コンパイル URL:http://www.compile.co.jp/
〒732 広島市南区稲荷町2-16 広島稲荷町第一生命ビルディング PHONE:082-263-6165（ユーザーテレフォン 土・日・祝をのぞく9:00~18:00）
082-263-6301（営業窓口 土・日・祝をのぞく9:00~18:00）


Windows 95専用
Disc Station
Vol.16
1997 秋号
COMPACT disc
■Geo-conflict3 ～Hell's Gate Crusaders～
■魔導物語～魔導師の塔～
■GO! GO! IVAN
■DSアニメ
■Disc Station 出張版
■あっぷるそーす アングラー
■なぞぷよ
■ムービーファイル
■のーコネ ハートランド
©COMPILE 1997 MADE in JAPAN
Microsoft® copyright 1995,1996
All rights reserved.
のーみそコネコネ COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/